FINAL FANTASY 9, 10 i 11 - PIERWSZE INFO I SCREENY!

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast • GameBoy

N PLUS

MARZEC 2000 (03/00) CENA 5.90 ZŁ

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

RPG 128-bitowe Na DC & PS2

Pełny Raport N+

- Grandia 2
- Eternal Arcadia
- Evergrace
- Phantasy Star Online
- Arcatera
- Legend of the Blademasters
- Time Stalkers
- Eternal Ring
- Dark Cloud

SZOK! HORROR! TRZY RAZY

Resident Evil

- Code: Veronica na DC
- Gun Survivor na PSX
- RE2 na N64

Plus: ZOMBIE NATION czyli geneza RE i zombifikacji!

Recenzje i opisy

- Resident Evil: Gun Survivor
- Chase the Express
- Tombi 2
- Gran Turismo 2 cd
- Shaolin cd

Vagrant Story

Nowe arcydzieło Square na PSX bez tajemnic: szkoła + opis

STREET FIGHTER 2 EX

MARVEL vs CAPCOM

ECW HARDCORE

TOMBI 2

Independent Press

9 771505 820998 12

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

KONSOLE TO NASZA RELIGIA

RESIDENT EVIL™ 3

NEMESIS

PlayStation

CAPCOM

EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Wydane zgodnie z licencją Eidos Interactive Limited. „PlayStation" i „PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- pełną ofertę dołączamy do każdej przesyłki

BSOFTX

NINTENDO 64 | PlayStation | PC CD-ROM | Dreamcast

SONY PLAYSTATION

TARZAN 189zł

GRAN TURISMO 2 199zł

CRASH TEAM RACING 199zł

SPEC OPS 209zł

QUAKE II 199zł

ACE COMBAT 3 199zł

GTA 2 199zł

VIGILANTE8 2 199zł

MISSION IMPOSIBLE 199zł

EAGLE ONE 209zł

TOMB RAIDER 4 209zł

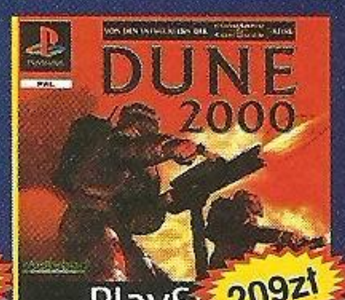
FIGHTING FORCE 2 199zł

FINAL FANTASY VIII 199zł

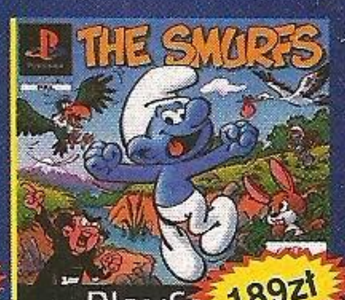
PACMAN 3D 179zł

KONSOLA PSX 9002	599zł	LMA MANAGER	199zł
KONSOLA PSX 5502	549zł	UEFA STRIKER	199zł
ARMY MAN	199zł	WORMS: ARMAGEDON	169zł
CARMAGEDON	199zł	X-FILES	199zł
COOL BOLDERS 4	199zł	READY 2 RUMBLE	199zł
ISS PRO EVOLUTION	199zł	**UWAGA !**	
KO KINGS 2000	199zł	**Tylko w tym miesiącu**	
RONIN BLADE	199zł	**20 tytułów po 149 zł.**	
TOMBI 2	199zł	INNE info. tel.	

FIFA 2000 209zł


DUNE 2000 209zł

RAINBOW SIX 199zł


SMERFY 189zł

HIT

KONSOLA PSX + NOWA GRA W CENIE **599zł**

OFERTA OGRANICZONA

RESIDENT EVIL 2 109zł

AMERZONE 199zł

DISNEY TETRIS 149zł

MTV SNOWBOARDING 199zł

CRASH 2 99zł

GRAN TURISMO 99zł

TEKKEN 3 99zł

FINAL FANTASY VII 99zł

KIEROWNICA TWIN TURBO - 379zł

N 64 - PONAD 100 TYTUŁÓW W CENACH OD 49 do 299 zł GAMEBOY

FIFA 2000 269zł

DUKE NUKEM ZERO HOUR 249zł

RESIDENT EVIL 2 299zł

ARMORINES 249zł

ETUI DO GRY GRATIS

GAMEBOY 299zł

DREAMCAST

KONSOLA+GRA 1399

F1 245zł

SONIC ADVENTURE 245zł

VIRTUA FIGHTER 3TH 219zł

HOUSE OF DEATH 2 245zł

VIRTUA STRIKER 2000 245zł

SOUL CALIBUR 245zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 19 marzec
(03/00)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Miłosz
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

www
http://www.neoplus.mds.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz:
Pjonst za całe tony stuffu (i tego, i tego)
Sunie mulatki z murzyńskich teledysków.
(Gdzie oni je hodują?)
Dr Dre za "Chronic 2001".
Marky Mark i Chow Yun Fat za "Corruptora".
Wszyscy sfrustrowani redaktorzy.
Fucks:
Wciąż Fox, bo wciąż puszcza te same odcinki.

Cześć!

Rozpoczynając prace nad tym numerem wydawało mi się, że przełom lutego i marca to taki okres, w którym nie pojawia się nic ciekawego. Z błędu wyprowadziły mnie błyskawicznie tony nowości, których recenzje znajdziecie w numerze. I choć Dreamcast zabłysnął CODE: VERONICA, CRAZY TAXI i NBA 2K, to jednak gra na PlayStation zachwyciła mnie tak, jak nic od czasu METAL GEAR SOLID. Mowa o VAGRANT STORY, na którego angielską wersję już nie mogę się doczekać. To będzie rewelacja.
Z innych rzeczy polecam dogłębne wgryzienie się w świat RESIDENT EVIL razem z artykułem ZOMBIE NATION i recenzjami trzech nowych pozycji z tej serii, a także wydanie specjalne RPGamera (w postaci raportu przedstawiającego nowe, 128-bitowe RPGi oraz ARCADII (raport z wiosennego ATEI w Londynie).
A za miesiąc powinniśmy mieć już japońskie PlayStation 2. Dziwne, jak ten czas szybko leci.
Gulash

ZOMBIE NATION

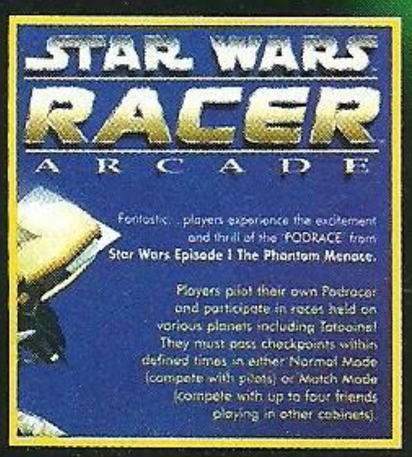
Geneza zombifikacji w dogłębnej analizie serii RESIDENT EVIL. Dodatkowo trzy recenzje świeżutkich Residentów: CODE: VERONICA na DC, GUN SURVIVOR na PSX i RE2 na N64
str 30

RAPORT

128-bitowe rpg-i są bliżej niż myślisz. W Raporcie przedstawiamy 9 pozycji, w które już niedługo będą grać posiadacze Dreamcasta i PlayStation 2
str 24

ATEI 2K

Dobrą grę zręcznościową od momentu premiery w salonach gier do konwersji na konsolę dzieli maksymalnie pół roku. I dlatego nasz człowiek zawitał na ATEI w Londynie, aby sprawdzić nowości
str 20



Vagrant Story - str. 70
Najnowsze arcydzieło Square jeszcze na pierwsze PlayStation zadziwi nawet najbardziej wybrednych. By Grabarz.

Marvel vs Capcom - str.63
Nareszcie świetna seria VS Capcom może być skonwertowana na konsolę bez cięć. Super-combo Gulasha.

Rally Championship - str. 58
Do czasu, aż pojawi się COLIN McRAE RALLY 2 ta pozycja z pewnością zajmie wszystkich kierowców. Wyjeździł Brat.

Crazy Taxi -str 59.
Nieprawdopodobnie miodna konwersja z automatów szalonego rajdu przez miasto. Banan zostaje złotówą.

Tombi 2 - str. 67
Świetna zręcznościówka od razu została mianowana naszym cichym, hitem. Prawie 150 prac Grabarza.

news

SQUARE MILLENNIUM 06

raport

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD 29
DARK CLOUD 27
ETERNAL ARCADIA 28
ETERNAL RING 24
EVERGRACE 26
LEGEND OF THE BLADEMASTERS 28
GRANDIA 2 25
PHANTASY STAR ONLINE 24
TIME STALKERS 27

recenzje

AEROWINGS 61
ARCADE PARTY PAK 62
BARBIE SUPER SPORTS 39
BUBBLE BOBBLE 2 62
CHAOS BREAK 68
CHASE THE EXPRESS 69
CRAZY TAXI 59
CYBER TIGER 39
EAGLE ONE HARRIER ATTACK 60
ECW HARDCORE REVOLUTION 46
NBA 2000 41
NBA IN THE ZONE 2000 42
MARVEL vs CAPCOM 43
NASCAR RUMBLE 55
PSYCHIC FORCE 2012 44
RAILROAD TYCOON 2 63
RALLY CHAMPIONSHIP 58
RESIDENT EVIL 2 34
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA 36
RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 35
ROAD RASH JAILBREAK 57
ROADSTERS 56
SAMURAI SHODOWN: WARRIORS RAGE 2 44
SOUTH PARK RALLY 56
SPACE DEBRIS 65
SPECOPS: STEALTH OPERATIONS 64
STREET FIGHTER 2 EX PLUS 45
TOMBI 2 66
VIRTUA STRIKER 2 40
VAGRANT STORY 71

help!

CHASE THE EXPRESS 79
GRAN TURISMO 2 cd 86
SHAOLIN cd 83
TOMBI 2 80
RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 84
VAGRANT STORY 76
TIPS & TRICKS 88

redakcja

ARCADIA: wydanie specjalne ATEI 20
ARCHIWALIA 94
COOL STUPH 98
FAQ 95
GAWĘDY PO FAI 91
POCKET 74
PRENUMERATA 93
RPGAMER wydanie specjalne RAPORT 91
STARA SZKOŁA 90

Transmission

Top 5

NEWS

square millennium

DNIA 29 STYCZNIA W TOKIO ODBYŁ SIĘ SPECJALNY POKAZ NAJNOWSZYCH PRODUKCJI JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ ZNANYCH FIRM ZAJMUJĄCYCH SIĘ PRODUKCJĄ GIER. W TEJ CHWILI GIER TYLKA NA PLAYSTATION I NA PLAYSTATION 2...

Square Millenium było swego rodzaju pokazem siły oraz manifestem poparcia dla nowej konsoli Sony na miesiąc przed jej wejściem na rynek. Impreza miała zaprezentować wszystkie przygotowywane obecnie przez Square tytuły, a świadomość tego, że prace nad tytułami na PS2 oraz najnowszym Finalem są już od dawna w toku jeszcze tylko podgrzewały atmosferę. I wreszcie stało się.
Niedawno informowaliśmy, że sztab grafików pracujących nad przygotowaniem sekwencji animowanych do FFIX został rozwiązany, ponieważ wszystkie prace zostały już zakończone. Było więc niemal pewne, iż Square zaprezentuje pierwsze informacje na temat dziewiątej części serii właśnie 29 stycznia. Ale nikt nie spodziewał się, że oprócz FINAL FANTASY IX, pojawią się też dane na temat FFX oraz FFXI...

FINAL FANTASY IX

Jeszcze chyba nigdy żaden producent nie wybiegł w przyszłość tak daleko, jak w ciągu tych kilku krótkich minut, które trwała prezentacja Finali zrobiło to Square. Nie tylko zaprezentowano materiał filmowy z każdej części gry (chodź każda kolejna znajdowała się w coraz mniej zaawansowanym stadium, gdzie FFXI zdaje się jeszcze na dobre nie wykroczył poza strefę koncepcyjną), ale też podano przybliżone daty premiery wszystkich trzech gier. Może to świadczyć o dwóch rzeczach. Albo Square to najbardziej profesjonalna, zorganizowana i zdyscyplinowana firma na rynku, albo też grupa najbardziej niepoprawnych optymistów jacy pojawili się na tej ziemi. Zobaczymy...
Tak jak już wspomniałem, Finale zostały zaprezentowane w postaci wyświetlanych na wielkim telebimie trzech kolejno następujących po sobie filmów. A więc po kolei...
W N+12 w Squareware zamieściliśmy kilka szkiców prezentujących materiały, którymi posługiwali się graficy pracujący nad FFIX. Powiedzmy tylko, że Squaerio miał nosa. FFIX (PSX) to jeden wielki powrót do korzeni. Mangowe, zdeformowane postacie, których projektantem jest Yoshitaka Amano (człowiek stojący za projektami bohaterów FFI-VI) został z powrotem zaproszony do stanięcia za stołem kreślarskim i zaprezentowania swoich wizji. Co ten chętnie uczynił.
Trzyminutowy film jest, standardowo jak na Square, naszpikowany fragmentami rewelacyjnych animacji oraz kilkoma fragmentami pokazującymi w akcji właściwą grę. Jeżeli ktoś z was grał w FF TACTICS, bez trudu rozpozna czarnego maga - biegającego po ekranie gościa w niebieskim płaszczu i wielkim, słomkowym kapeluszu naciągniętym na oczy. Oprócz niego kilka razy pojawia się gość będący zapewne głównym bohaterem gry - Zotan - młody blondynek z sięgającym ziemi ogonem. Poza nimi dwoma bardzo często przewijają się wielkie, latające okręty (ETERNAL ARCADIA się kłania) oraz summony - ze znanych zauważyć daje się Alexandra, Bahamuta, Leviathana, Diablosa, Ramuha... Do tego wszystkiego - w sekwencjach pokazujących walkę bohaterowie występują czwórkami - to dosyć znaczne odstępstwo od Finalowych tradycji, gdzie zawsze występowały trzy walczące postacie. Reszta wygląda już jednak bardzo znajomo - wskaźniki podczas walk są niemal żywcem zerżnięte z FFVII, gra kamer, tła, a nawet mapa świata po której się poruszają - także wyglądają podobnie... Nie da się ukryć, że widoczne były tylko bardzo krótkie fragmenty z nie ukończonej jeszcze wersji gry, ale być może podobieństwo nie jest przypadkowe... Po FFIX możecie spodziewać się epickiej opowieści mocno osadzonej w klimacie mangowej fantasy.

rys. Robson

Jednorazowo w hali mogło zmieścić się około 5000 osób i takimi właśnie partiami zainteresowani napływali do środka. Witała ich obsługa odziana w złote parki.

Opowieści, jak sądzę, pełnej zaskakujących zwrotów fabuły i okraszonej przepięknymi animacji. Oczywiście musimy zaczekać jeszcze na detale w rodzaju tego jaki będzie system magii (bliższy bardzo złożonemu systemowi GF-ów, czy prostszej w swych założeniach zabawie z materiami), ciekawe też czy rzeczywiście wprowadzony został system profesji znanych z FFIII i rozwiniętych w FFV. Z jednej strony - wskazywałaby na to postać czarnego maga, który jest żywcem wyniesiony z FFV i FF TACTICS, gdzie nie był indywidualnym bohaterem, a tylko jedną z profesji (wdzianek) w które przemieniały się postacie wyznaczone do tego zadania przez gracza. Z kolei argumentem przeciw jest fakt, iż w niektórych komputerowych animacjach występuje ten sam mag - wygląda więc na to, że jest on tutaj konkretnym bohaterem (trudno bowiem byłoby podejrzewać Square o przygotowanie trzydziestu wersji np. outra, w których różni się tylko wygląd bohatera, determinowany aktualnie przyjętą profesją), a jedynie wizerunek ma wzięty z FFV... Skłaniałbym sie raczej do wersji drugiej... Wspomniałem, że w animacjach pojawiają się latające okręty (widać kilka scen oblężenia potężnych zamków), są też sceny z ogromnymi smokami przecinającymi niebo. FFIX będzie wreszcie grą fantasy. Mam nadzieję, że nie okaże się iż w ciągu ostatnich trzech godzin gry nasi bohaterowie przeniosą się do dziwnego futurystycznego miasta z realistycznie wyglądającymi, na biało ubranymi postaciami korzystającymi z najnowszych osiągnięć techniki. Błagam, tylko nie tym razem... Gra ma być gotowa już latem roku 2000 (w Japonii). Do Stanów dotrze około października, a do reszty świata... Kto wie? Na logo FFIX, obok obowiązkowego napisu z rzymską 9-tką widać artefakt, który w czasie filmu w rękach trzymał Zotan...

FINAL FANTASY X

Następny film to FFX (ten już na PlayStation2 naturalnie). Tutaj projektantem postaci był pan Tetsuya Nomura, który nadzorował prace w tej materii przy dwóch PSX-owych tytułach czyli FFVII i FFVIII.
To, co widzieliśmy prezentuje się bardzo realistycznie i mocno kontrastuje z klimatem FFIX. Na pierwszym planie pomykał młody chłopak odziany w strój, który można nazwać neo-punkowym. Animacja postaci jest bardzo płynna, wygląd także nie budzi żadnych zastrzeżeń. Zaskakujące jest to, że bohater porusza się zupełnie sam, a poza

Oto zaś screeny z FFIX. Jak widzicie Squaresoft też pomyślał, że fajnei byłoby zrobić rpg-a, z latającymi okrętami w rolach głównych. Na usprawiedliwienie należy dodać, że już we wcześniejszych Finalach takowe były. Reszta screenów pochodzi z animacji, oprócz szkicu z prawej strony. To jeden z tych, które puściliśmy w N+12.

Z lewej strony screeny z logiem X i XI oraz screen z samego FFX w akcji. Dbałość o szczegóły stroju młodego chłopaka nie jest może szczególnie widoczna, ale w akcji wygląda to po prostu rewelacyjnie. Przy każdym kroku można podziwiać jak zachowują się jego włosy, spodnie, koszulka, nawet buty... Swoją drogą fajny design postaci.

tym kamera pokazuje go cały czas z tpp - skojarzenia z TOMB RAIDEREM, czy może bardziej adekwatnie - SHENMUE, są tu jak najbardziej na miejscu. Smukła sylwetka bohatera przywodzi też od razu na myśl Squalla - jednak detale takie jak poruszające się w czasie biegu elementy ubrania i włosy są niesamowite. Bohater biega we w pełni trójwymiarowym środowisku, zaprojektowanym bardzo szczegółowo. Niestety, poza bieganiem nie widzieliśmy praktycznie niczego co pozwoliłoby na zorientowanie się na czym będzie polegała gra.
FFX będzie jednak rewolucyjnym Finalem. A to z tego powodu, że jako pierwszy będzie oferował możliwość korzystania z internetu za pośrednictwem specjalnych, dedykowanych serwerów Square. Squaresoft bardzo dużo wysiłku włożył w promowanie owej opcji Play Online, ale o tym przeczytacie poniżej.
W chwili obecnej wiadomo jest tylko o dosyć ograniczonych usługach dostępnych w grze dzięki internetowi - mówi się o tym, że będzie można uzyskiwać za jego pośrednictwem informacje na temat postępów w grze, sekretów itd. W drugiej części filmu pojawiły się też sekwencje przedstawiające grupę biegających osób - wygląda to na coś w rodzaju trybu multiplayer. Nie wiadomo jednak na czym będzie to polegało, ale na ekranie poruszało się sporo postaci naraz. Poczekamy - zobaczymy, gra została zapowiedziana na wiosnę 2001 (Japonia). Logo przedstawia tajemniczą dziewczynę jako tło do napisu FFX.

FINAL FANTASY XI

Trzecia część została zademonstrowana w postaci filmów z produkcji FFXI. Tak właściwie to żadnych konkretów w tym przypadku nie ma. To jest wiadomo, że gra ma oferować rozgrywkę tylko i wyłącznie poprzez internet. Na filmie pokazano jedynie szkice postaci, w tym jeden przedstawiający sporą, walczącą grupę. Nie było jednak niczego co pokazałoby engine gry w akcji. Jak na razie zapowiada się, że gra będzie czymś w rodzaju ULTIMY ONLINE z PeCetów - gry, w której wielki, żyjący i rządzący się własnymi regułami świat zaludniają postacie graczy podłączający się do niego poprzez internet. To jednak tylko spekulacje. Spekulacją nie jest jednak podobno data premiery gry - lato 2001 (czyli całkiem niedługo po FFVX). Co ciekawe - ma to być premiera międzynarodowa (tzn. Japonia i Stany)! To będzie coś. O ile pojawi się na czas. Na koniec mała niespodzianka. Gra pojawi się równolegle w wersji na PS2 oraz na... PC. Logo gry prezentuje napis na tle jakiegoś zbiornika wodnego oraz jakiejś planety.

PLAY ONLINE

No, a teraz coś na temat samego Play Online. Ma to być pakiet usług internetowych Squaresoftu, do których dostęp gracze będą miele bezpośrednio przez modem konsoli PlayStation 2. Oprogramowanie do tego urządzenia ma zostać dołączone do gry FFX.
Play Online nie jest niczym nowym ani rewolucyjnym dla użytkowników podłączonych do internetu PeCetów. Ma jednak stanowić prawdziwy przełom w dziedzinie domowej, konsolowej rozrywki. Podczas prezentacji proponowanych w zakresie Play Online usług można było ujrzeć grupę trzech przyjaciół wymieniających się mailami, przeglądających podręcznik do gry (oczywiście w internecie), a na końcu zasiadających do wspólnej partii FFXI. Oprócz tych możliwości PO oferować będzie też takie rzeczy jak możliwość przeglądania list przebojów oraz ściągania sobie utworów do posłuchania, oglądania mangowych komiksów na ekranie telewizora, informacje sportowe (Square ma przygotować bazy danych pełne przydatnych informacji) oraz rozbudowany wachlarz usług z zakresu komunikacji takich jak chat i e-mail. Oprócz tego PlayStation 2 będzie też pozwalać użytkownikom na surfowanie po "zwykłych" stronach internetowych. W dalszych planach Square znajdują się też takie rzeczy jak wirtualne sklepy, których zakupów można będzie dokonywać poprzez internet. W celu zapewnienia tego rodzaju usług Square nawiązało współpracę z telekomunikacyjna firmą NTT Communications Corporation - z powodu pomysłu z internetem należy więc spodziewać się, że w grę będzie wchodził dial-up - może i użytkownicy konsol będą mogli nauczyć się nienawidzić charakterystycznego dźwięku towarzyszącemu nie dodzwonieniu się. Na razie jednak nie za bardzo wiadomo jak sprawdzi się to w praktyce. Niestety, z tego co widać na razie nie musimy "obawiać się" tego, że konsola stanie się dla nas (mam tu na myśli Polskę) oknem na świat. Już sama myśl o TPSA podejmującej się zapewnienie tego rodzaju usług powoduje, że cierpnie mi skóra. Powiedziałbym, że będzie to raczej rewolucja na skalę mikro - dotknie przede wszystkim Japończyków.

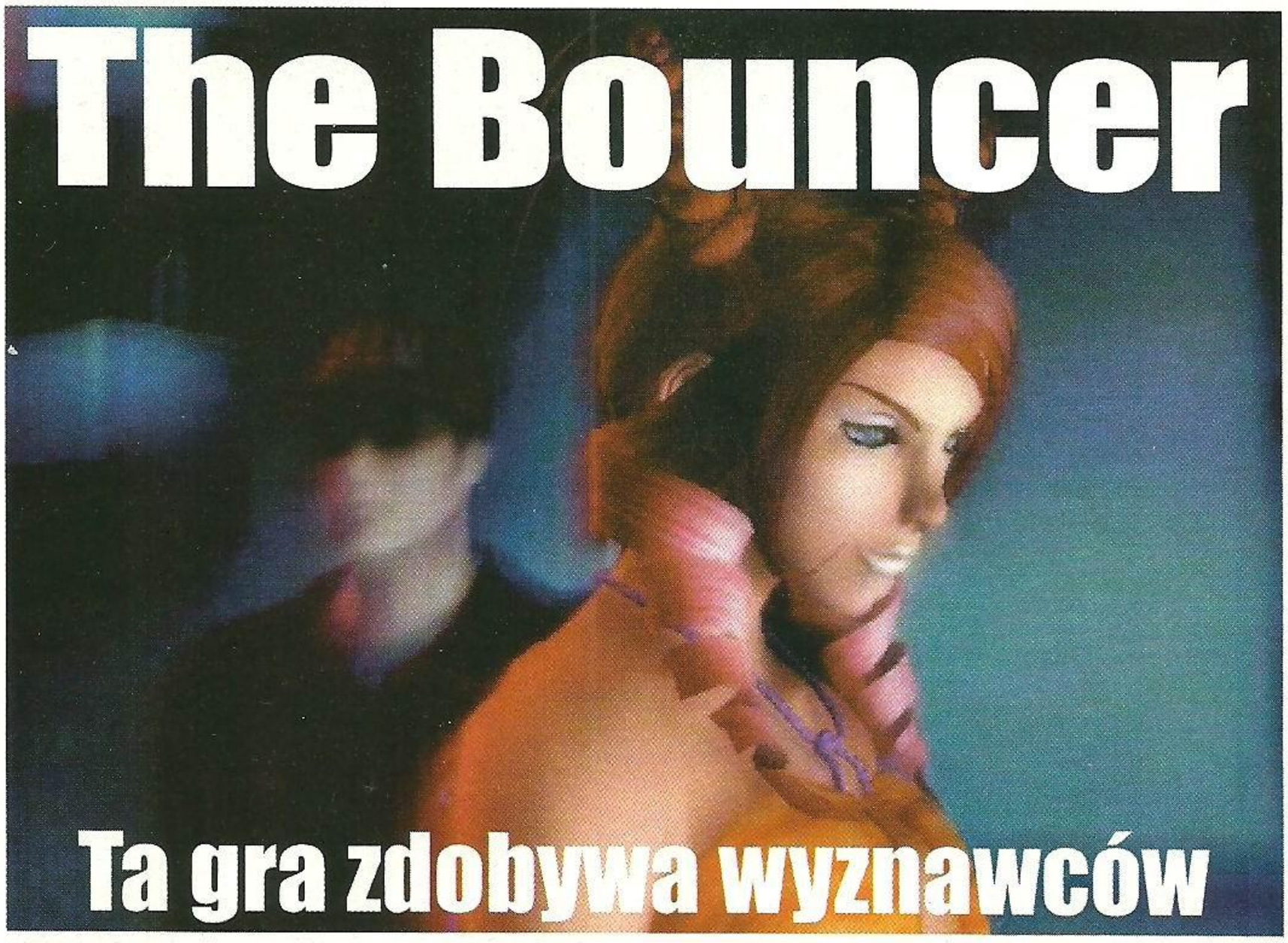
FINAL FANTASY THE MOVIE

Kolejną sprawą były informacje na temat "Final Fantasy the Movie". Oficjalna strona internetowa rusza już w marcu i ma obfitować we wszelkie informacje na temat zbliżającego się dzieła. Pokazany został tez nowy trailer filmu, obfitował w efektowne eksplozje i robił naprawdę piorunujące wrażenie. Więcej na ten temat wkrótce.

I INNE...

Z dalszych Square'owych informacji (już nie na imprezie) - FFIV ma pojawić się na Wonderswana - nową, przenośną konsolkę firmy Bandai, która ma być także kompatybilna z PS2. FFIV jest kolejnym z zapowiedzianych już tytułów, wśród których znajdą się też FINAL FANTASY I, SEIKEN DENSETSU 2, ROMANCING SaGa 2 oraz CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2. Cztery ostatnie gry pojawią się w Japonii mniej więcej w kwietniu, FFIV - w okolicach maja. Daty premiery poza granicami tego kraju jednak jeszcze nie podano. Z jakichś przyczyn zmieniony został też tytuł gry o której już trochę pisaliśmy - DEWPRISM ma zaistnieć w USA jako THREADS OF FATE i zapowiedziany jest na lipiec br. Poniżej - lista pozostałych dat pojawienia się gier w USA. SAGA FRONTIER 2 - 15 luty 2000-02-12, FRONT MISSION 3 - wiosna 2000-02-12, VAGRANT STORY - maj 2000, LEGEND OF MANA - czerwiec 2000, CHRONO CROSS - sierpień, PARASITE EVE 2 - wrzesień. Square over and out. ■

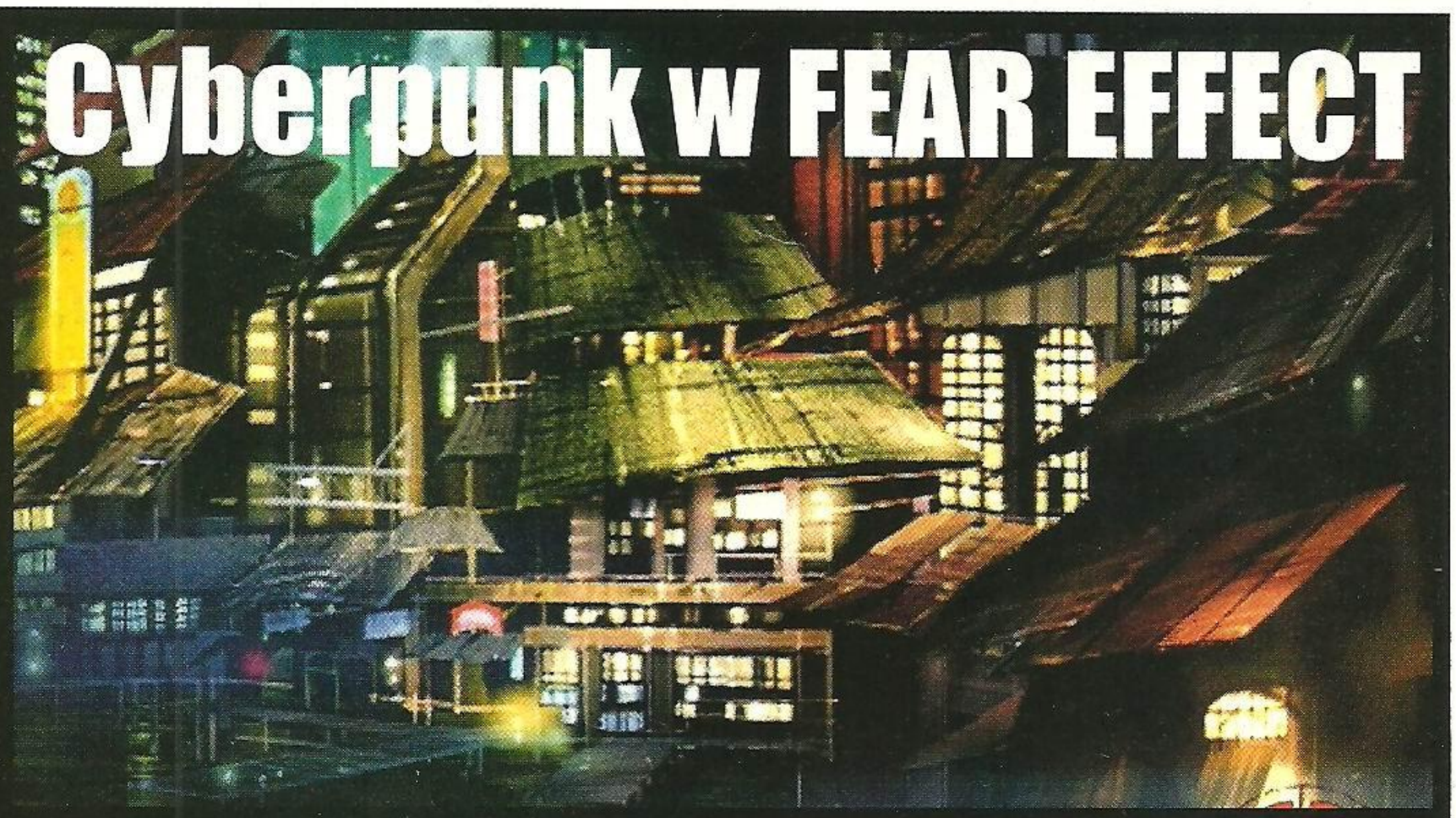
The Bouncer



Ta gra zdobywa wyznawców

Niedawno pojawiły się dodatkowe informacje na temat śledzonej przez nas gry więc szybko się nimi dzielimy. Na pierwszy ogień idą cztery nowe screeny bardzo wysokiej jakości - jeżeli macie video N+3 to możecie zobaczyć, że są to po prostu polepszone klatki animacji wyjęte z prezentacji gry jaka odbyła się na Tokio Game Show jesienią 1999 roku. Poza obrazkami pozwalającymi dostrzec więcej szczegółów na sylwetkach bohaterów, pojawiły się też szkice dwóch postaci. Jedną z nich jest Volt Krueger - postawny blondyn w skórze mający mnóstwo kolczyków na wardze, w uszach, nosie, nawet brwi. Oprócz tego ma też swoje charakterystyczne metalowe rogi na skroniach. Jego przeciwieństwem jest drugi gość, ubrany w zielone bojówki i czarną, przykrótką koszulkę sięgającą do połowy brzucha. Ten gość jest z kolei bardzo mocno wytatuowany. Nie wiemy jeszcze tylko jak nazywa się młody, ubrany w skate'owe rzeczy chłopaczek, który zapewne jest głównym bohaterem, ale na wszystko przyjdzie jeszcze czas. Po projektach postaci widać, że ludzie ze Square mają ochotę zaproponować nową, bardziej dorosłą jakość - do tej pory wszyscy bohaterowie gier Square razem wzięci, nie byli tak pretensjonalni jak dwóch członków z ekipy BOUNCERA. Czekamy więc dalej, pokładając w grze bardzo wielkie nadzieje. Aha, no i poznaliśmy też imię głównej złej pani - to Ekidona. **[PS2]**

Cyberpunk w FEAR EFFECT



Zaskakujące jest to, jak długo gra ta spokojnie i cichutko była przygotowywana i jak zaskakująco dużo dobrych rzeczy można o niej powiedzieć. Ale po kolei. FEAR EFFECT aspiruje do miana gry inspirowanej filmami akcji rodem z Hong Kongu z domieszką mrocznej, cyberpunkowej przyszłości. Tak się szczęśliwie składa, że wszystkie wymienione elementy bardzo mi odpowiadają. Dodajmy więc do tego gatunek - jest to gra z trybem drugiej osoby (a la RESIDENT EVIL), jednak jej wygląd nasuwa skojarzenia z filmem animowanym. Dojrzała mangą. Jak osiągnięto ten efekt? Na polygony postaci nałożono cienie, które maskują fakt budowy bohaterów z wieloboków, a nadają im zamiast tego wygląd bardziej rysunkowy.
Rezultat, co możecie obejrzeć na screenach, jest co najmniej ciekawy. A to i tak jeszcze nie wszystko - w tle mają lecieć filmy FMV wprawiające całe otoczenie w ruch i nadające mu życia - mają przedstawiać na przykład zatłoczoną ulicę czy ruchliwą przestrzeń ponad nią (latające pojazdy itp.). Tła te są oczywiście nieinteraktywne, ale nadają grze prawdziwego klimatu. Ludzie z Kronos, firmy pracującej nad grą są szczególnie zadowoleni z tego aspektu engine'u gry - po raz pierwszy na PSX-ie wprowadzone zostały dogrywane na bieżąco animacje w tle oraz pracujący engine 3D na planie pierwszym jednocześnie.
Fabuła jest prosta - córka bonza pewnej bogatej i potężnej japońskiej korporacji uciekła aby dołączyć do Triady - azjatyckiej organizacji o strukturze mafijnej. Trójka najemników zostaje w tej sytuacji wynajęta i wysłana na poszukiwanie zguby. Śmiałkowie ci to Hana Tsu-Vachel (specjalista od działań dywersyjnych), Royce Glas (ekspert od walki wręcz) oraz Jacob "Deke" Decourt (specjalista od materiałów wybuchowych). Wszystkie postacie będą miały swoje własne momenty, kiedy to przyjdzie nimi sterować oraz walczyć i rozwiązywać zagadki (choć akcji ma być podobno bardzo dużo, a spory arsenał ma umożliwiać naprawdę spektakularne akcje). Najciekawszym aspektem jest chyba licznik energii, a raczej zastępującego ją tu strachu. To od niego zależy jak skuteczni będą nasi ludzie - czym bardziej wystraszeni tym bardziej podatni na obrażenia i odwrotnie - nie czując strachu ma się lepszy zasięg broni, widzi się więcej wrogów itd. Gra zapowiada się na prawdziwy oryginał. Czekamy więc. [PSX]

DECE'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ Sega of America podała oficjalne dane sprzedaży za zeszły rok. I tak z dniem 24 grudnia liczba konsol, które zmieniły właściciela, wyniosła ponad 1,5 miliona wyprzedzając tym samym o 3 miesiące planowane prognozy. Co więcej, Dreamcast w dalszym ciągu utrzymuje niezłe tempo sprzedaży. Chris Gilbert z SOA stwierdził: "Z sukcesem jaki odnieśliśmy w sezonie świątecznym, sprzedając dodatkowe 0,5 mln. konsol w ciągu miesiąca jest oczywiste, że rynek masowy nas przyjął." Dobry wskaźnik sprzedaży zanotowały także gry, które schodziły przeciętnie w 3 sztukach z każdym DC. Tym samym w świetle wyników najnowszych badań marketingowych okazało się, że SOA skutecznie rośnie w siłę kosztem konkurencji. Początek roku 99 był dla firmy niezbyt ciekawy, a to z powodu 1% udziału w rynku, przy 63% Sony i 37% Nintendo. Jednak ten od 9 września urósł już do 12%, głownie dzięki Sony, które straciło 10% i Nintendo, którego udział skurczył się o 5%. Tym samym analitycy wskazują, że Sega definitywnie odcięła się od przeszłości. Co więcej typują oni, iż błękitni przy 20-25% udziale w rynku będą mieli doskonałą okazję aby napsuć nerwów konkurencji.

■ Również panowie z Acclaim dokonali podsumowania swoich finansów, po czym stwierdzili, iż planują wydać w bieżącym roku przynajmniej 6 nowych tytułów na DC, w tym także kilku, które miały ukazać się wyłącznie na PSX-a. Przykładem może być tu racer o roboczym tytule VANISHING POINT, który oprócz aspektów czysto rozrywkowych ma zawierać także elementy znane z GRAN TURISMO. Pozostając przy finansach należy wspomnieć także o Midway, które również zanotowało spory wzrost zysków dzięki konsoli Segi. A ponieważ dobre wyniki pociągają za sobą dobre wieści, toteż niebawem developer potwierdził, iż w produkcji na DC znajdują się już READY TO RUMBLE 2 oraz ARMY MEN: SARGE'S HEROES.

■ Jakiś czas temu mieliśmy okazję przekonać się, że Method Man naprawdę lubi DC, a teraz okazało się, że podobny stosunek do nowej konsoli Segi ma Ice Cube. W trakcie wywiadu na temat jego najnowszej produkcji zatytułowanej "Next Friday", aktor i reżyser zarazem, przyznał iż jest zagorzałym fanem konsoli Segi, a najbardziej podchodzą mu NFL i NBA 2000. Co ciekawe, Ice nie za bardzo interesuje się SC. Takich problemów raczej nie będzie mieć Mark, jeden z modeli z Blink 182. Mówiąc o sobie i swojej dziewczynie wspomniał: "Mieliśmy PSX i robiliśmy z nią sporo rzeczy. Ale teraz od kiedy mamy DC, sam nie wiem co może się zdarzyć."

■ Po zapowiedzi supportu DC panowie z THQ przez dłuższy czas nie dawali znaku życia. Aż do niedawna... Okazało się, że w planach na bieżący rok mają oni przynajmniej 4 tytuły. Pierwsze dwa to skateboarding i bmx racer z linii MTV Sports, następnie survival na podstawie klasyka EVIL DEAD, nad którym pracuje Heavy iron Studios (ASHES 2 ASHES), a na deser - wrestling na licencji WWF. Będąc przy tej ostatniej pozycji trzeba nadmienić, iż niedługo na DC pojawią się inne zapasy w stylu amerykańskim. Tym razem za sprawą Acclaim, które pozyskało licencję mało u nas znanej federacji ECW. Niestety gra będzie oparta na engine WWF ATTITUDE, więc na poważne zmiany nie ma co liczyć. Niemniej jednak autorzy obiecują bardziej popracować nad wersją DC.

■ Zgodnie z ostatnimi doniesieniami muzyczna gra Segi SPACE CHANNEL 5 przekształci się w telewizyjny show. Za całość mają być odpowiedzialni Super Mega Media, którzy pracowali przy "Final Fantasy The Movie". Bohaterka gry ma również otrzymać własny kącik w MTV News zatytułowany Ulala's Swinging Report Show. Prawa do "wersji" TV posiadają panowie z Columbia więc całkiem możliwe, iż od czasu do czasu zagości tam nawet "Space Michael Jackson."

■ Eidos zdaje się coraz bardziej interesować platformą Segi. Po wydaniu FIGHTING FORCE 2 i ukończonym już SOUL REAVER, zapowiedziano kolejne tytuły jakimi są OMIKRON oraz... TOMB RAIDER 4. Gra ma otrzymać właściwe dodatki graficzne względem wersji PC w postaci poprawionego systemu świateł i perspektyw oraz efekty real-time shadow casting, bump mapping, environment mapping i volumetric fogging. Ostatecznie ukaże się niedługo po OMIKRON czyli gdzieś w marcu. Innym tytułem jaki wyda Eidos w Stanach jest SWORD OF THE BERSERK: GUTS' RAGE, czyli jak niektórzy się domyślają BERSERK produkcji Ascii.

■ Nieoficjalnie mówi się, iż VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM zostanie wydany również poza Japonią. Z niewiadomych przyczyn wydawcą nie będzie jednak Sega, a prawdopodobnie Working Designs lub Activision. Jeżeli coś z tego wyniknie to również do nas powinien zawitać ten fantastyczny sequel z mechami w rolach głównych.

■ Co niektórzy z was zapewne kojarzą nazwę Majesco, amerykańskiej firmy odpowiedzialnej za wskrzeszanie "martwych" systemów. Ich polityka polega bowiem na opracowaniu jak najtańszej wersji hardware'u konsoli, a następnie ponownej sprzedaży po bardzo konkurencyjnych cenach. Tak było już z Genesis, teraz ponownie za wielką wodą ożyją Saturn i Game Gear. Wiadomo już, iż pierwsze konkrety zostaną zaprezentowane podczas targów E3, a cena obu "zabawek" będzie się wahać w granicach 30-40$.

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

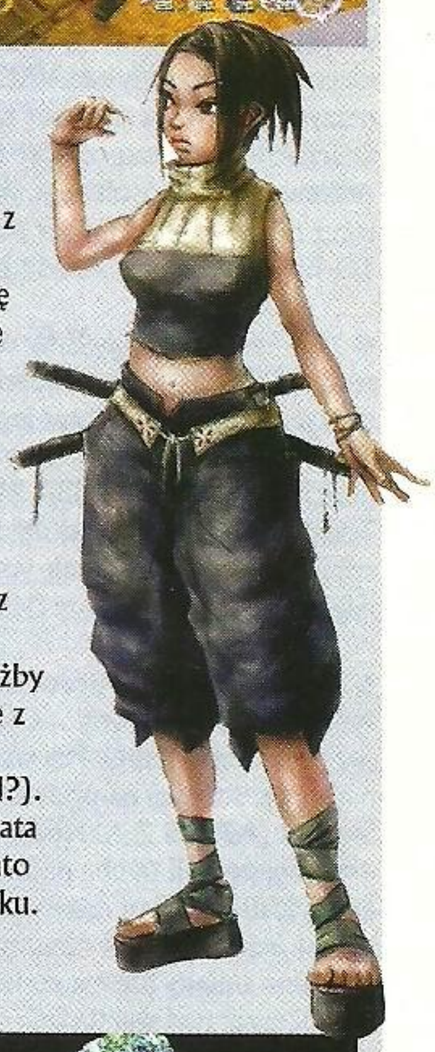
OSTRÓW WLKP.
PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)
SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ
NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ
DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY
GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII
TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Mario Party 2

Poprzednia część gry była chyba pierwszym tytułem, któremu udał się co najmniej dziwny i nieoczekiwany mariaż gry video z planszówką. Idea MARIO PARTY opierała się na wykorzystaniu modelu znanego z gier planszowych w rodzaju Monopoly, gdzie gracze poruszają się po wyznaczonych ścieżkach o liczbę oczek wskazaną przez kostkę próbując uzbierać jak najwięcej kasy. Różnica w MP polegała na tym, że pola były aktywne - po wejściu na nie dochodziło do włączenia się do minigierek zręcznościowych na dwóch, trzech lub czterech graczy.
Jak sami widzicie - idea była prosta. Do tego gierek było całkiem sporo, a element losowy w postaci rzutów kostką oraz różnych możliwych rozwojów sytuacji prowadziły do sporych emocji. Ale tylko w towarzystwie licznych znajomych. Tryb single player nie był niczym szczególnym.
Stosując się do zasady: "jeżeli to nie jest zepsute, nie naprawiaj", w drugiej części większość elementów pozostała bez zmian. Cały czas bohaterami są najpopularniejsze postacie ze świata Nintendo, cały czas rozgrywka to gra planszowa w pełnym 3D (choć same plansze już się zmieniły), ale wprowadzone zostały dodatkowe minigry - mniej więcej czterdzieści nowych, co zwiększa i tak już pokaźna ich liczbę do jakichś sześćdziesięciu (część z tych mniej popularnych wśród graczy została na szczęście wyeliminowana). Bardzo uatrakcyjnia to grę - zwiększenie ich ilości powoduje, że rzadziej będzie się na nie wpadać, a w rezultacie - będzie ciekawiej... W rezultacie Nintendo liczy na poprawienie poprzedniego modelu w kilku aspektach - nie sądzę jednak, żeby gra trafiła dzięki temu do szerszego grona, niż miało to miejsce z "jedynką". Niewątpliwie zaś osoby, którym spodobała się część pierwsza, z przyjemnością sięgną po kontynuację, którą będzie większa, odrobinę ładniejsza i po prostu lepsza.

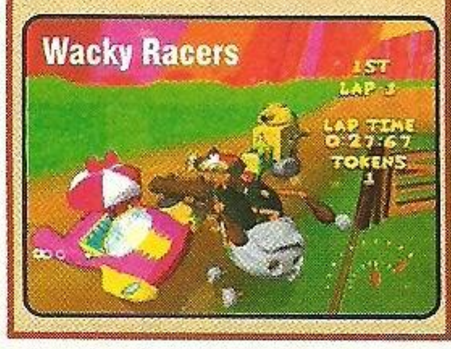
Tenchu 2: Birth of the Assassins

Kości zostały rzucone. TENCHU 2 nie dość, że będzie już naprawdę niedługo, to jeszcze w dodatku trafi na pierwszego Soniaka. Wiedziałem, że się ucieszycie.
Gra będzie prequelem - historia w niej zwarta opowie o losach Ayame oraz Rikkimaru sprzed wydarzeń z pierwszego prawdziwego symulatora wojownika ninja. Dodatkowo, w grze ma jednak występować trzecia, nieznana jeszcze postać. Układ gry będzie następujący - dwanaście poziomów dla jednego z bohaterów, dwanaście dla drugiego i po tym dopiero odkryje się trzecia postać ze swoimi własnymi ośmioma misjami.
Gra zrywa z tradycją odbywania misji tylko i wyłącznie w nocy. Zamiast tego mają pojawić się też misje dzienne - te zaprezentowane na screenach toczą się m.in. o świcie - zwróćcie tylko uwagę na piękna kolorystykę.
Ponieważ autorzy chcą stworzyć maksymalnie wierną oryginałowi grę, a jednocześnie jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę zdecydowali się dodać kilka rzeczy - każda z postaci ma mieć po siedem różnych animacji natychmiastowego wyeliminowania wroga z zaskoczenia i ma zostać wzbogacony arsenał pozostający do ich dyspozycji (m.in. niewidzialność, magia, dmuchawka z wybuchowymi strzałkami i proszek oślepiający). Co do finisherów to bardzo fajnie - animacje z TENCHU były niezłe, ale arsenał... Ważne jest, aby nie została zachwiana równowaga pomiędzy elementami akcji, a tymi skradankowymi. Chociaż usprawiedliwieniem wprowadzenia takich elementów jest fakt, iż gra ma wprowadzać o wiele więcej zróżnicowanych misji - nasi bohaterowie mają wyruszać nie tylko w misje, w których dokonują egzekucji, ale też w takie, gdzie celem jest eskorta, powstrzymywanie najazdu sił przeciwnika, strzeżenia pałacu swego pana lub tropienie kogoś... W misjach tych z pewnością przydadzą się nowo nabyte umiejętności pływania (wreszcie), ukrywania zwłok zabitych wrogów oraz zastawiania pułapek (czyżby zapożyczenie z KAGERO DECEPTION?). Planowana data premiery - lato bieżącego roku.



Newsflash
co tam słychać w wielkim świecie

■ Niektórzy z pewnością pamiętają głupawą kreskówkę WACKY RACERS, która cieniuje do dziś na Cartoon Network. Panowie z Infogrames wpadli na pomysł zrobienia gry na jej podstawie, i tak już w okolicach wakacji każdy posiadacz DC, N64, PSX czy GBC będzie mógł się sprawdzić jako Dick Dastardly, Mutley czy też Penelope Pitstop.



■ Ciekawą informacją jest wiadomość o transakcji na mocy której Aruze - firma zajmująca się produkcją niezmiernie popularnej w Japonii gry Pachinko, wykupiła SNK. Większych zmian nie będzie, natomiast interes zaowocuje pozyskaniem nowego kapitału przez twórców serii KOF, który pozwoli im wydawać więcej gier i lepiej konkurować z GameBoy'em.

■ Koniec zeszłego roku w dalszym ciągu owocuje różnego rodzaju rankingami i wynikami. Nie może tu oczywiście zabraknąć Japonii i tym samym prezentujemy listę tamtejszych "10 najlepszych developerów konsolowych". Świetny rezultat Konami to przede wszystkim zasługa nieznanych raczej u nas tytułów z serii Bemanii (wszystkie gry muzyczne) i Yugioh (gry logiczne).
Oto ranking firm oraz liczba sprzedanych przez nie gier.

1	Konami	9,714,690
2	Square	7,713,410
3	Nintendo	7,360,360
4	Sony	6,211,580
5	Capcom	3,330,690
6	Namco	2,850,490
7	D3 Publisher	2,391,800
8	Bandai	2,247,380
9	Sega	1,963,300
10	Enix	1,735,980

■ Nigdy za mało racerów. Szczególnie tych na motocyklach. Dlatego też Atari postanowiło przekonwertować jeden ze swoich arcade'ów dotyczących tej właśnie dyscypliny na PSX-a.
W RADIKAL BIKERS stajemy do wyścigu na jednośladach przebiegającym przez większe miasta Stanów Zjednoczonych oraz Europy. Trasy obfitują w liczne bonusy i power-upy, które naturalnie trzeba zbierać. Ponadto dosyć często trzeba wykonywać różne akrobacje na skoczniach i rampach, innymi razy należy przebijać się przez oszklone szyby i witryny... Trochę dzikiej jazdy. W Europie ma pojawić się już w kwietniu.

■ TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 ukaże się jeszcze na pierwsze PlayStation w listopadzie bądź grudniu 2000 i prawdopodobnie będzie wyposażony w edytor tras. Konwersje pierwszej części gry na N64 i DC powinny być dostępne już w kwietniu lub maju 2000.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETALICZNA I HURTOWA

World Games

P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2

ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

tel. 0-601-301-844 (od 10°° do 20°°)

e-mail: wgames@polbox.com

www:
free.polbox.pl/w/wgames

Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.

SONY PLAYSTATION

40 Winks	195,-
Army Men 3D	195,-
Caramgeddon	195,-
Dune 2000	195,-
Dino Crisis	195,-
Eagle One Harrier Attack	195,-
Final Fantasy 8	195,-
Fighting Force 2	195,-
Fifa 2000	195,-
GTA 2	195,-
ISS Evolution	195,-
Knockout Kings 2000	195,-
Medal Of Honor	195,-
Mission Impossible	195,-
MTV Snowboarding	195,-
NBA Live 2000	195,-
Overblood 2	195,-
Rainbow Six	195,-
Resident Evil 3:Nemesis	195,-
Ready 2 Rumble	195,-
Spyro 2	195,-
Spec Ops	195,-
Tomorrow Never Dies	195,-
Toy Story 2	195,-
Trasher Skate & Destroy	195,-
Twisted Metal 4	195,-
Worms Armageddon	195,-
Quake 2	195,-
Xena Warrior Princess	195,-

DREAMCAST

Dynamite Cop	249,-
Fighting Force 2	249,-
House Of The Death 2	TEL.
Shadow Man	249,-
Soul Reaver	TEL.
Soul Fighter	249,-
Speed Devils	249,-
Suzuki Alstare	249,-
Ready 2 Rumble	249,-
Sonic Adventure	249,-
Sega Rally 2	249,-
Snow Surfers	249,-
Trick Style	249,-
UEFA Striker	249,-
Virtua Fighter 3tb	249,-
WWF Attitude	249,-
Wild Metal	249,-

NINTENDO 64

Army Man - Sarge's H.	259,-
ECW Hardcore Revol.	259,-
Rayman 2	259,-
Rocket	259,-
RTL WLS 2000	259,-
Super Smash Bros.	259,-
South Park Rally	259,-
Top Gear Hyper Bike	259,-
Top Gear Rally 2	259,-
Winback	TEL.

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.

/model 9002C/
Memory Card
GRATIS

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SKUP ORAZ
SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I KONSOL

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Nightmare Creatures 2

NIE MA CHYBA NIC GORSZEGO NIŻ NIEUDANE SEQUELE HORRORÓW. NIE ŻEBYM ZNAŁ JAKIEŚ KONKRETNE PRZYKŁADY (A SERIA RE WRĘCZ ZAPRZECZA TEMU TWIERDZENIU), ALE BARDZO BOJĘ SIĘ, ŻE NP. SILENT HILL (NAJLEPSZY JEŻELI CHODZI O ELEMENTY CZYSTEGO, PORAŻAJĄCEGO I POWODUJĄCEGO NIECHĘTNE POWRACANIE DO GRY STRACHU) DOCZEKA SIĘ JAKIEJŚ MARNEJ NIE TRZYMAJĄCEJ KLIMATU DRUGIEJ CZĘŚCI.

W tym momencie w sukurs przychodzi jednak kontynuacja potworowego mordobicia francuskiej firmy Kalisto - NIGHTMARE CREATURES 2 zapowiada się bowiem na prawdziwą splatterową orgię. Może nie typowy horror, ale na mroczna gra, z potworami i wieloma krwistymi akcjami. No bo przecież NC także samo w w sobie horrorem nie było...

Akcja osadzona zostaje w roku 1930 - Adam Crowley, w sobie tylko znany sposób uniknął zejścia z tego łez padołu i w dalszym ciągu planuje pozamieniać wszystkich w potwory, objąć we władanie ziemię itd. W czasie naboru nowych dusz do przemielenia, Adam natrafia na młodego, ponętnego szlachcica - Herberta Wallace'a. Porywa więc młodzieńca i na dziesięć lat zamyka, spowitego w kaftan bezpieczeństwa, w klitce swej eksperymentalnej kliniki w Paryżu. To graczowi przypada w udziale rola młodego, pałającego żądzą zemsty Herberta. Kiedy Wallace po dekadzie gwałtu zadawanego przez Crowleya zarówno jego umysłowi jak i ciału, wyrywa się z zamknięcia, w jego głowie kołacze się tylko jedno. Żądza zemsty.

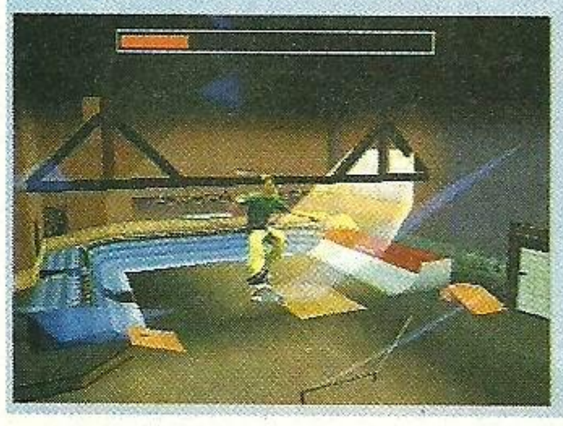
Dziesięć lat w izolacji przerywanej jedynie torturami zostawiło na Herbercie ślad. Prawdę powiedziawszy, to nawet całkiem sporo śladów. Poplamiony krwią, długi, czarny płaszcz, stare, nasiąknięte posoką bandaże spowijające to, co kiedyś było twarzą zadowolonego z życia młodzieńca i siekiera przewieszona na rzemieniu prze klatkę piersiową - to główne cechy charakterystyczne bohatera nowej gry Kalisto. Odpychająca postać. Ale nie pozbawiona uroku, przyznacie chyba...

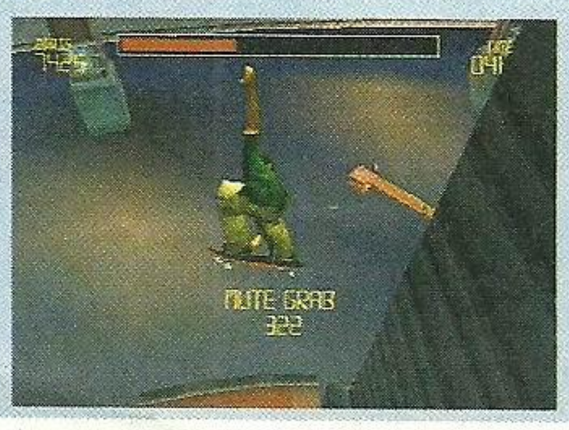
Idea gry pozostaje mniej więcej taka sama jak w poprzedniej części - chodzenie przed siebie i systematyczna eliminacja przeciwników. Ci zaś mają przybierać najróżniejsze i najbardziej odpychające postacie. Maja jednak pewną wspólną cechę. Czują słabość do wiernej towarzyszki Herberta. Poznajcie panią Wallace, która radośnie dynda sobie na sznurku czekając na upuszczenie posoki jakiejś nieludzkiej istocie.

Gra zapowiada się na bardzo, ale to bardzo krwawą. Przy każdym ciosie jucha wiadrami bryzga na ściany, na Herberta, inne postacie... NC2 ma zawierać największą dawkę przemocy podanej na zachlapanym krwią talerzu jaką tylko można usprawiedliwić w grze video. Chyba dlatego nasz bohater to stojący u progu szaleństwa, zdecydowany na wszystko desperat. Początkowo możecie mieć kłopoty z identyfikacją z nim, ale kilka finisherów później (każdy potwór oraz Herbert mają po swoim fatalu) sytuacja powinna nieco się uspokoić. Widzicie - być może Herbert nie jest osobą normalną, ale chociaż to co robi, robi w słusznej sprawie. A czyż nie jest nią przemierzanie miasta i eliminacja pojawiających się wszędzie monstrów tylko czyhających na jego zszargany żywot? Herbert nigdy nie będzie już szczęśliwy. Ale trzeba będzie spróbować trochę mu te gorzkie momenty osłodzić. **[PSX i DC]**

Skejtuj w GRIND SESSIONS

GRIND SESSION to owoc pracy niezbyt znanego developera Shaba Games. Na wstępie trzeba nadmienić, że Shaba pracuje nad grą już od przeszło półtora roku, więc można stwierdzić, że panowie przewidzieli rozwój popularności tego gatunku gier. Dosyć zaskakujące jest podejście do sprawy nazwisk, które Shaba chce wykorzystać w grze. Jak pamiętacie - TONY HAWK wykorzystał prawdziwych skater'ów, THRASHER z kolei wprowadził zupełnie abstrakcyjnych gości. GS stara się znaleźć złoty środek, pozwalając graczowi na wcielenie się w jednego z dziesięciu skater'ów, z których sześciu to odpowiedniki prawdziwych mistrzów (m.in. Daewon Song, Willie Santos i Jon Cardiel), a czterech to goście stworzeni przez projektantów. Trochę dziwne pomieszanie, ale zobaczymy jak sprawdzi się w praktyce. Gra będzie próbowała uchwycić swój własny styl, choć już teraz widoczne są inspiracje wyżej wymienionymi tytułami - w jednym z trybów na jednego gracza pojawia się konieczność zaliczenia odpowiedniej ilości punktów i nabicia sobie licznika respektu. Ten z kolei napełnia się pod wpływem wykonywania różnych tricków, oraz wykonywania specjalnych technik (są one wskazywane poprzez strzałki), których na każdym poziomie ma być dziesięć. Aby urozmaicić rozgrywkę autorzy dodali też specjalne cele do wykonania - może to być na przykład przepłoszenie gołębi czy przesunięcie jakiegoś przedmiotu... Nagrodą za wypełnianie kolejnych celów misji jest przechodzenie do kolejnych poziomów, oraz "zarabianie" filmów pokazujących jak sterowany przez nas skater wykonuje różne tricki. Gra będzie oferowała różne tryby multiplayer (m.in. ośmioosobowy, w którym gracze startują kolejno po sobie), dosyć realistyczny model jazdy (ale nie tak jak w THRASHER) oraz dobrą, wiarygodną grafikę. **[Maj - PSX]**





F1 2000

NOWA FORMUŁA NA PSX'A

Pomimo, że grę robi właśnie EA, to F1 2000 nie jest żadną kontynuacją. Nie przesłyszeliście się - F1 2000 jest pierwszą Formułą, którą EA wydaje na konsolę Sony. Jak się nietrudno domyśleć, EA zadbało o kapuścianą stronę sprawy - w grze znajdą się wszystkie nazwiska, marki i licencje jakich możecie tylko zapragnąć. A czego jeszcze możemy oczekiwać? Gra będzie koncentrować się na sezonie '2000 - cały kalendarz wyścigów zaplanowanych na rok bieżący znalazł się w grze. Równie realistyczny model jest obiecywany w zakresie zachowania samochodów oraz sztucznej inteligencji innych kierowców. Nie będę nawet wspominał o szczegółach w rodzaju możliwości ustawiania zawieszenia, regulacji hamulców, ciśnienia powietrza w oponach, a także, co moim zdaniem gra nie mniej ważną rolę - realistycznych odgnieceniach blachy i uszkodzeniach bolidu odniesionych w czasie jazdy. Uzupełnieniem rozgrywki mają być liczne tryby ustawienia kamery pozwalającej na obserwowanie wyścigu z różnych perspektyw. Gra powinna pojawić się około wiosny 2000.

Najlepsza kierownica również w wersji PC

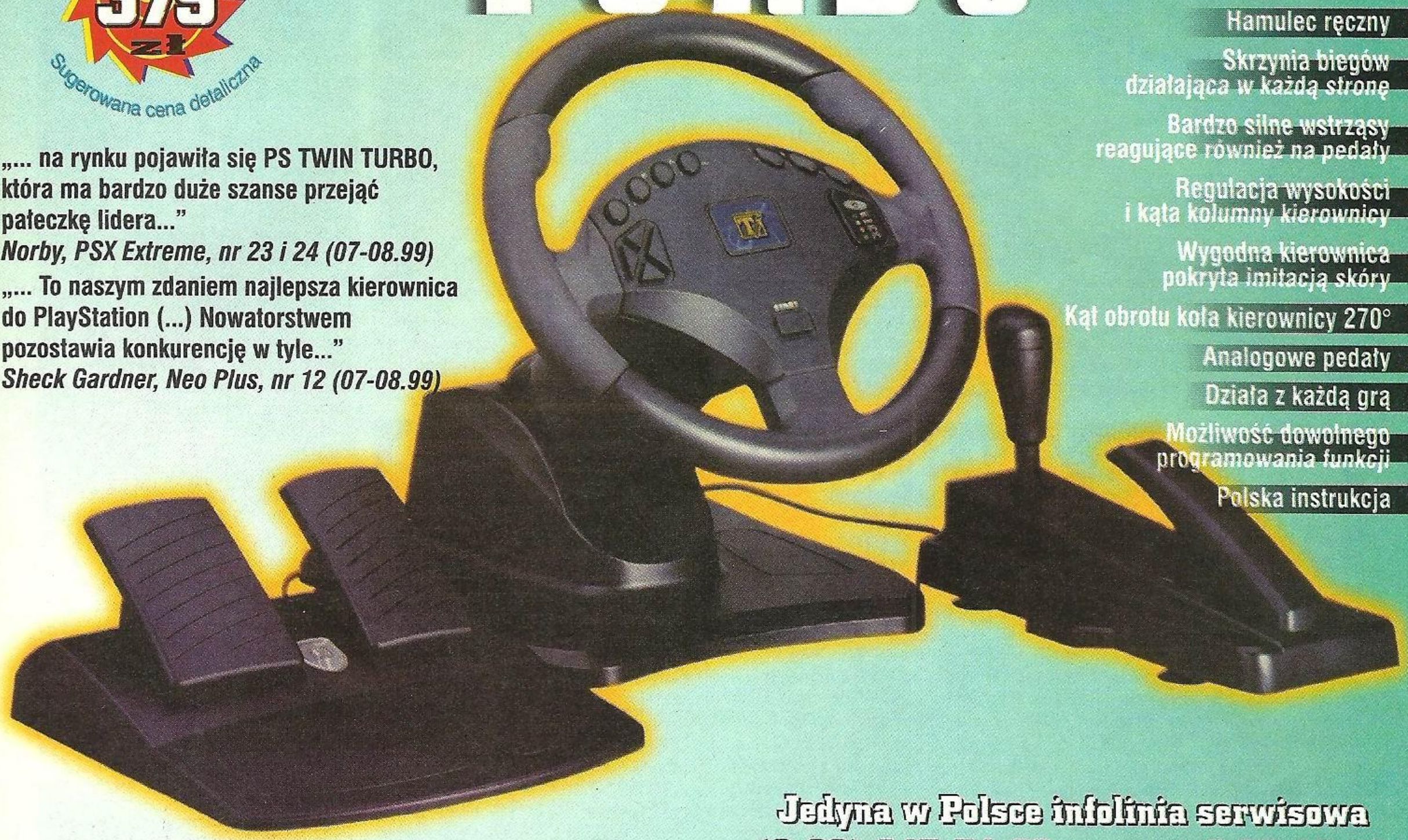
PS/PC TWIN TURBO

Nowość

379 zł
Sugerowana cena detaliczna

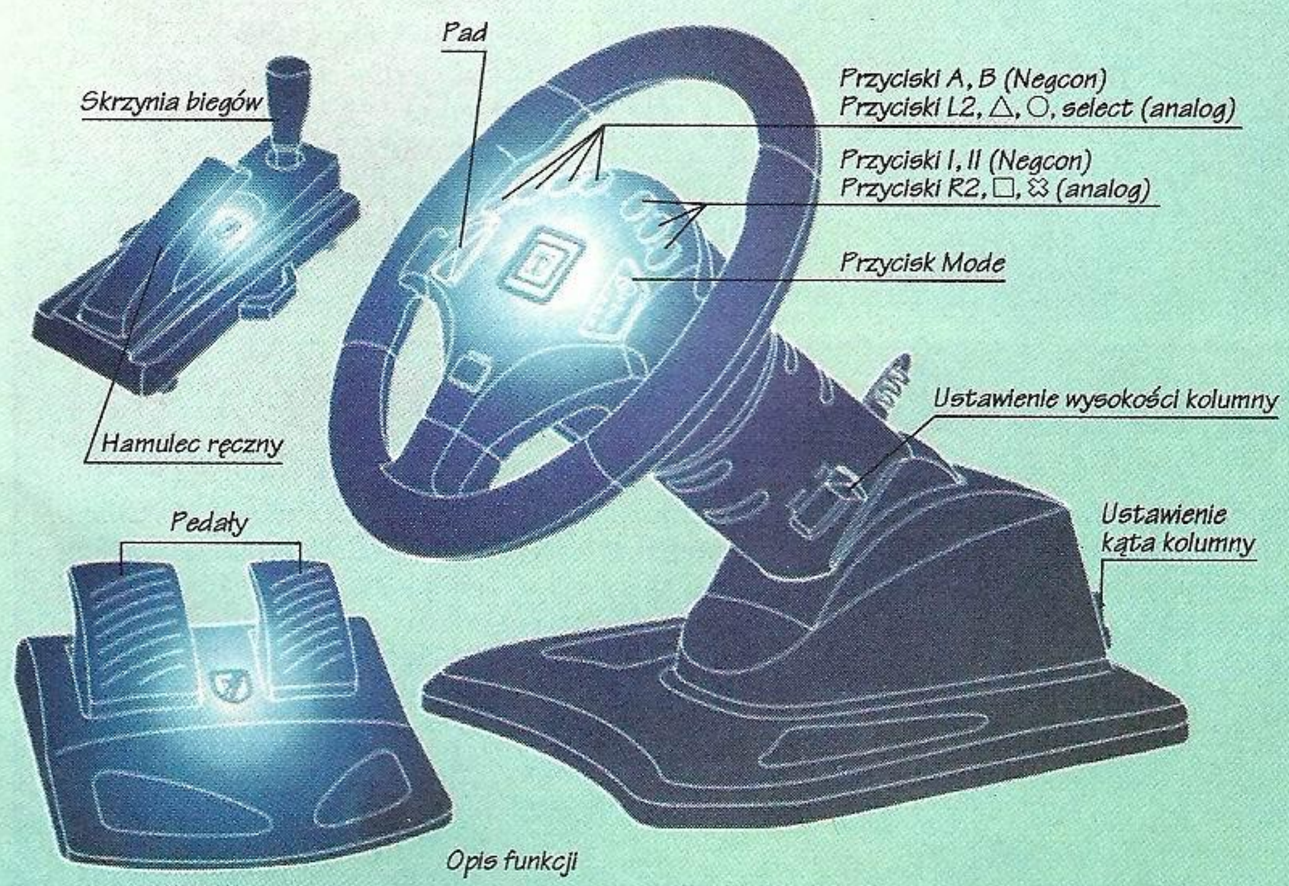
„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

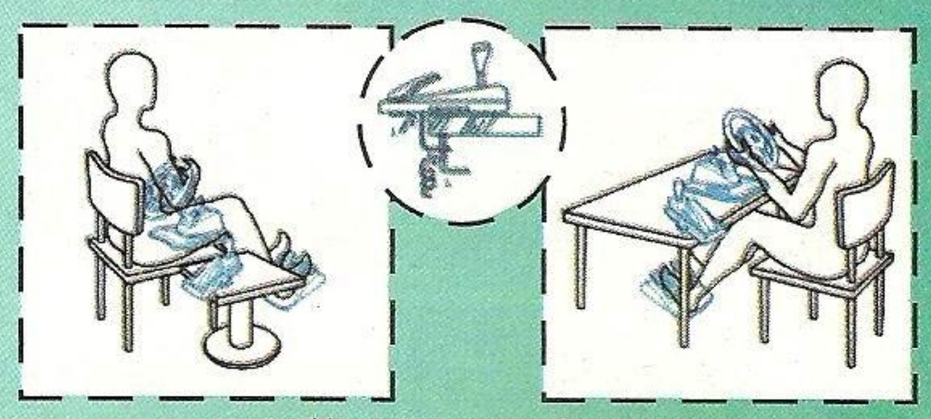
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

Jedyna w Polsce infolinia serwisowa
(0-22) 643-34-80, pon.-pt. 9.00-17.00





Możliwość instalacji między udami i na stole.

PlayStation

PC

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION · GAMESTER · MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Dystrybucja regionalna: Górny Śląsk i południowa Polska: RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44
Polska północno-zachodnia: ELBIT, ul. Piłsudskiego 2, 78-520 Złocieniec, tel. (0-961) 72 96; **Polska Centralna:** AGA, ul. Wschodnia 52, 90-271 Łódź, tel. (042) 630-54-64, 0-602 466-333
Dolny Śląsk: PHU DAKA, ul. Ślężna 116, 53-111 Wrocław, tel. (0-71) 367-20-21 w. 288, fax (0-71) 366-10-78, tel. kom. 0-601 71-61-60

Turok 3: Shadow of the Oblivion

Tym tytułem trylogia Turoka na N64 zamknie się z hukiem (trójka jest ostatnią częścią jaką zrobią na stare Nintendo). Dopieszczony engine graficzny, zoptymalizowany kod, rozbudowany tryb gry na kilka osób, poprawiona jakość animacji - to tylko niektóre ze zmian, jakie do swego nowego tytułu wprowadza zespół Iguana. Akcja rozpoczyna się niemal dokładnie w momencie kiedy skończyła się druga część. Statek Primagena został zniszczony a potwory, kosmiczny byt - Oblivion, po raz pierwszy w czasie swego życia poczuł gniew. Katalizatorem był oczywiście nasz dzielny Turok. Oblivion chce teraz przebić się ze swego świata do naszego i zniszczyć bohatera, dzięki czemu mógłby odnowić swe siły. I nikt nie stanie mu na drodze... ...z wyjątkiem uzbrojonego w łuk, nóż i wyrzutnię pocisków nuklearnych Indianina. TUROK 2 była krytykowany głównie w dwóch dziedzinach. Zachowywania stanu gry oraz chrupiącej animacji. Iguana twierdzi, że obydwa problemy znikną w trzeciej części gry. Jeżeli rzeczywiście tak się stanie, to możemy być świadkami naprawdę efektownego końca serii na N64. Bo cała reszta - ze świetnymi broniami (mówi się o Inferno Cannon oraz karabinie snajperskiem), ponad dwudziestoma poziomami gry (m.in. ruiny futurystycznego miasta, podwodna baza wojskowa, dżungle znane z części pierwszej), dwójką bohaterów (Danielle lub Josephem Fireseed - dziećmi Joshuy), czterdziestoma ośmioma mapami multi i wykorzystaniem digitalizowanych dialogów na szeroką skalę powinna zapewnić godziwą rozrywkę każdemu, kto polubił klimat gier z tej serii. Utrudnieniem, a zarazem ubarwieniem rozgrywki mają być losowo umieszczane w lokacjach potwory - gracz nie będzie mógł już iść na łatwiznę i zapamiętać gdzie, kiedy i ile dinozaurów się pojawia - na co pozwalały pozostałe części. A że będzie tych przeciwników dosyć sporo (czterdzieści rodzajów) to i nudno nie powinno się robić.

Alundra 2 w trzecim wymiarze

Pierwsza część gry była stosunkowo świeżym rpg-iem akcji, gdzie walka odbywała się w czasie rzeczywistym. Gra była ciekawa na tle innych tytułów bardzo zbliżonych do FFVII (które pojawiło się jakoś w tamtym czasie), ale nie zyskała sobie jakiegoś kultowego poparcia. Ale za to zasłużyła na wydanie sequela. I o nim poniżej.
Główny bohater to Flint - młody chłopak, który za cel postawił sobie pokonanie złowrogiego Barona terroryzującego okoliczną ludność. Gra zrywa z tradycją przypominającego trochę stare Zeldy poprzednika i wprowadza w pełni trójwymiarowe środowisko. I bardzo dobrze, że trójwymiarowe - ponoć ukończenie gry ma zajmować około czterdziestu godzin - a miło jest spędzić taki czas w ładnych okolicznościach przyrody 3D. Na czterdzieści godzin zabawy mają składać się częste walki z potworami, przeszukiwanie lochów i zamczysk, dosłownie setki zagadek oraz dziesięć mini gier tylko czekających aby ktoś położył na nich swoje bohaterskie łapska. Trzeba będzie też zaszlachtować dziesięciu bossów, ale to już pestka.
Trójwymiarowa grafika umożliwiła zastosowanie sterowanych przez gracza kamer - można nimi obracać, przestawiać je i tak dalej.
Prawdopodobnie dojdzie więc do sytuacji kiedy jakieś przedmioty pozostaną ukryte, o ile nie ustawi się odpowiedniego widoku. Tak, to właśnie uroki wykorzystania nowego engine'u. A2 ma pojawić się w marcu.

DIE HARD TRILOGY 2 Viva Las Vegas

Wiele osób do dzisiaj uważa DIE HARD TRILOGY za jedną z ciekawszych pozycji na PlayStation. Tytuł tamten, w przeciwieństwie do DIE HARD ARCADE był połączeniem trzech gier - racera, shootera na pistolet oraz shooterka fpp. Ponieważ nie grałem w DH:A zasięgnę zaraz informacji czy gra była dobra: Gulash, czy DIE HARD TRILOGY był dobry?
"Dla mnie w porządku. Nie jakiś super ale w porząsiu. Bardzo fajna gierka. (Minuta ciszy). Udana bardzo. Dla każdego."
To tyle Gulash. DH TRILOGY 2 ma być kontynuacją tamtej gry w linii prostej. Produkcją zajmuje się firma n-Space.
Tym razem John McClane odwiedza właśnie swego kumpla w Las Vegas, kiedy do głosu dochodzą terroryści. John nie przywykł do sytuacji, na które nie ma wpływu, wyrusza więc do boju z niecnymi przestępcami (przynajmniej w trybie movie). W przeciwieństwie do poprzedniej gry, wszystkie trzy tryby są ze sobą połączone w jedną całość i występują w sekwencji - na kształt scenariusza filmu. Jeżeli ktoś będzie miał jednak ochotę pograć tylko w jeden z trybów może spróbować opcję arcade pozwalającą na włączenie się do gry w dowolnym momencie. Ponadto gra będzie kompatybilna nie tylko z padem analogowym, ale też pistoletem oraz kierownica do PlayStation - po prostu komplet.
W sumie ma być podobnie jak w pierwszej części, tyle że ładniej i lepiej. W tym celu n-Space stworzyło nawet nowy engine. No i dobrze. Gra powinna już być. **[PSX]**

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ BIOHAZARD: CODE VERONICA na Dreamcasta w samej tylko Japonii rozeszło się w ilości 400 tysięcy egzemplarzy w pierwszym tygodniu sprzedaży. Dla porównania podamy, że wynik 500 tysięcy sztuk SHENMUE osiągnęło dopiero po półtora miesiąca. Chyba Japonia powoli przekonuje się do DeCe...

■ Do wiadomości publicznej podano pierwsze wiarygodne informacje na temat konwersji shootera fpp UNREAL na PlayStation. Przeniesieniem gry zajmuje się nieznana grupa Pterodactyl i trwa to już 12 miesięcy. Autorzy obiecują tryb multiplayer i 45 poziomów przeznaczonych dla jednego gracza. Scenariusz zostanie rozszerzony, pojawi się też nowa broń. Kiedy? "Na pewno w tym roku". M'kay.

■ TEKKEN TAG TOURNAMENT na PS2 zostanie wyposażony przez Namco w nowe w stosunku do wersji arcade i dłuższe, renderowane intro.

■ Trwają prace nad DRIVER 2, naturalnie na PlayStation. Autorzy zoptymalizowali engine graficzny, dzięki czemu gra będzie pracować płynniej i z większą ilością detali na ekranie. Renderowane filmy będą lepsze, gdyż developerzy nie byli zadowoleni z jakości tychże w jedynce, a nie mieli czasu by je dorobić. Jednak najważniejszą wiadomością jest to, że Tanner nie będzie się dłużej poruszał jedynie za kółkiem swojego wozu - będzie mógł pobiegać sobie po mieście na własnych nogach. I, podobnie jak w GTA, wskoczyć do wybranej przez siebie fury. Po ulicach Hawany, Las Vegas, Rio i Chicago będą poruszać się też autobusy i ciężarówki. Do 40 misji przeznaczonych dla jednego gracza być może dojdzie także i tryb multiplayer. Czekamy!

■ Midway pracuje nad grą GRAVITY GAMES: BIKING (tytuł roboczy), która - według słów autorów - ma podchodzić do tematu szalonych ewolucji na góralu w sposób, w jaki uczynił to TONY HAWK dla skateboardingu. Platforma: PSX i PS2.

■ I znowu Midway - firma przygotowuje czwartą część swojej serii wyścigowej CRUISIN' na Nintendo 64. Zatytułowana CRUISIN' EXOTICA gra ma kontynuować linię arcade'owych, przyjemnych w odbiorze racerów. Będzie także i wersja na Pana Kolorowego opracowywana przez Crawfish (RE, SFA).

■ SPIDER-MAN tworzony przez Neversoft jest pisany jednocześnie na PSX i N64.

■ Electronic Arts potwierdziło nasze domysły - THE WORLD IS NOT ENOUGH, czyli nowy Bond, oficjalnie zawita na PlayStation 2. Tym razem będzie to gra fpp wykorzystująca engine QUAKE 2. Razem z MEDAL OF HONOR 2 i UNREAL TOURNAMENT szykuje się niezły wylew shooterów fpp na tę konsolę!

■ Jeśli nie dość wam wyścigów kartów na PSX, będzie jeszcze jeden. Nadchodzi MUPPET RACE MANIA!

PLAYSTATION 2

PREMIERA JEST BLIŻEJ NIŻ, SIĘ WYDAJE...

Wielkimi krokami zbliża się premiera PlayStation 2. Poniżej znajdziecie listę produktów, za które szerokim strumieniem popłyną szeleszczące japońskie banknoty już 4 marca.

■ PlayStation 2 (w zestawie z konsolą jeden Dual Shock 2, jedna karta pamięci, kabel AV oraz kabel od zasilania)- 39 800 jenów (ok. 1513 zł)
■ Dual Shock 2 (analogowy) - 3500 jenów (ok. 133 zł)
■ Karta pamięci 8 MB - 3500 jenów (ok. 133 zł)
■ Multitap 2 - 3600 jenów (ok. 137 zł)
■ Podstawka pozioma - 1000 jenów (ok. 38 zł)
■ Podstawka pionowa - 1500 jenów (ok. 57 zł)
■ Adapter RF - 2500 jenów (ok. 95 zł)
■ Kabel S-video - 3000 jenów (ok. 114 zł)
■ Specjalny kabel DVD - 3600 jenów (ok. 137 zł). Ten kabel do DVD służy do wykorzystania funkcji co nowszych telewizorów (np. ostatnia linia Sony - WEGA) i pozwala na uzyskanie doskonałej jakości obrazu dzięki specjalnemu kompozytowemu kablowi.

Znane już są pierwsze, marcowe terminy wydawnicze gier,
■ **Marzec 4:** Golf Paradise, **Ridge Racer V**, Eternal Ring, Kessen, Popolocrois 3, Dark Cloud, Unison, Drum Mania, Den Sen Electric Lines, A-Train, **Street Fighter 3 EX**
■ **Marzec 16:** Driving Emotion: Type-S, I.Q. Remix+, American Arcade, EX Billiards
■ **Marzec 30:** Dead or Alive 2, Super Snowboard Cross, Gekikuukan Pro Baseball

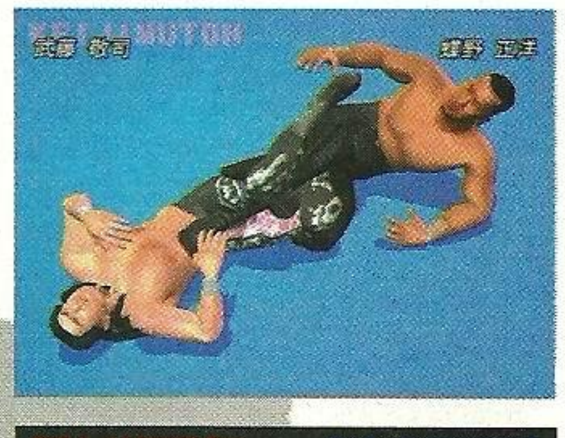
Terminy wydania trzech killerów: **Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament i ISS PRO 2000** zostały przesunięte, gry te jednak mają się pojawić wiosną (czyli do maja). Tekken Tag Tournament ma się pojawić już 30 marca, ale nie zostało to jeszcze oficjalnie potwierdzone.

Jak na razie, ludzie w Sony są bardzo pozytywnie nastawieni co do swojej premiery. Czwartego marca na rynek powinien trafić milion konsol (na początku mówiono o dwóch milionach), a w kwietniu dorzucona zostanie nowa partia 500 000 jednostek. Na tym też poziomie ma trzymać się produkcja przez całe lato - będą to równocześnie przygotowania do debiutu na rynku amerykańskim i europejskim.

Trochę mniej wesołą informacją jest to, że konsola nie będzie w pełni wstecznie kompatybilna - część gier nie będzie współpracować z nową platformą Sony. Przyczyny nie są jeszcze do końca znane i w rezultacie na nieskalanym dotąd wizerunku konsoli powstała pierwsza, mała ryska. Chociaż tak na dobrą sprawę - kto nastawiał się na to, że natychmiast po zakupieniu nowej konsoli rzuci się na stare i nieatrakcyjnie wyglądające (w porównaniu do tych nowych) gry?

DVD w PlayStation 2 będzie wymagało specjalnego drivera. Znajduje się on na karcie pamięci, która musi być umieszczona w pierwszym porcie. Na wypadek gdyby driver w jakiś sposób zniknął z karty pamięci (na myśl przychodzi mi w tym momencie złośliwe młodsze rodzeństwo) - nie ma obaw, ponieważ znajduje się on także na płycie dołączanej do konsoli.

Na specjalnie zorganizowanej prezentacji możliwości odtwarzacza DVD w PS2 pokazano film "Zakochany Szekspir". Obraz wyświetlano zarówno z PS2, jak i dedykowanych odtwarzaczy firmy Matsushita, Pioneer i Sony. Jak powiedział Ken Kutaragi ("ojciec" PSX-a) - jakość obrazu na PS2 była porównywalna do tej dostępnych obecnie na rynku, droższych odtwarzaczy. Przy okazji rozwiane zostały plotki, jakoby funkcje oferowane przez PS2 były mocno okrojone w stosunku do tych, które oferują inne odtwarzacze. W zasadzie wszystkie ważniejsze opcje znajdują się w PS2.



■ Na miesiąc przed japońską premierą nowego dziecka Sony emocje sięgają zenitu. Tymczasem niestrudzone Square opublikowało screeny ze swojego wrestlingu na PS2, zaprezentowało nowe FINAL FANTASY, BOUNCERA i TYPE-S. Mając na pokładzie takiego producenta gier i czytnik filmów DVD - to nie może się nie udać! Przypominamy, że Japonia i Polska są w tym samym regionie i w związku z tym na japońskich konsolach będzie można odtwarzać filmy, które można u nas kupić bądź wypożyczyć.

Autoryzowany dystrybutor PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Możliwość realizacji zamówienia w 24h

Sprzedaż konsol Sony PlayStation, gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie, jeśli masz pytanie - nie bój sie, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

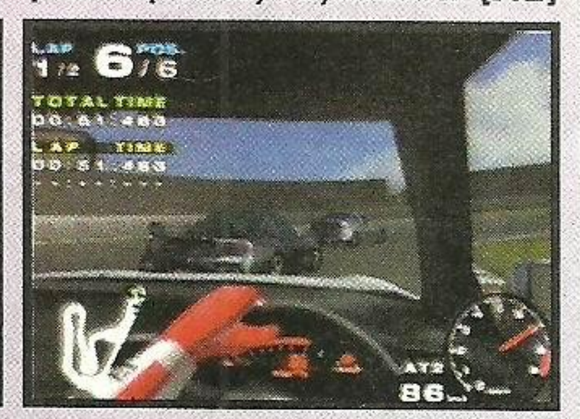
konsola PlayStation
z kontrolerem Dual Shock
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł
Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

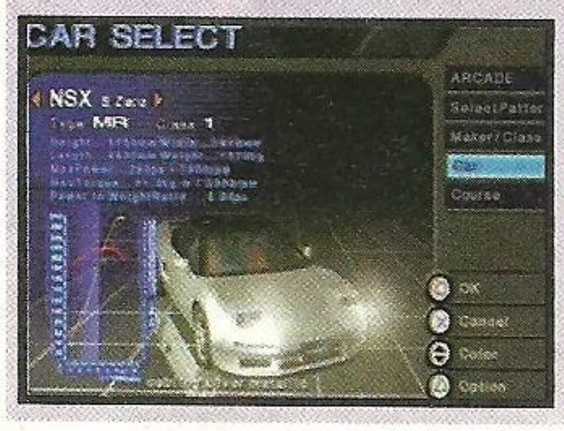
Karta pamięci

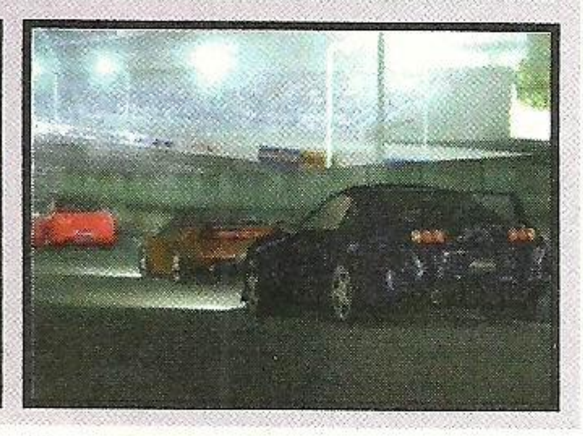
Pad DualShock

Driving Emotion Type-S

Nowe informacje na temat racera Square na PS2. Gra ma być zbliżona do symulacji, autorzy zaś za wzór stawiają sobie obie części GRAN TURISMO. Squaremani zapowiadają najbardziej realistyczne odwzorowanie fizyki naszego świata, w towarzystwie zabójczej grafiki, a także odwzorowane w grze prawdziwe samochody jeżdżące po japońskich drogach (i nie tylko - będą na przykład Ferrari i Porsche). Według naocznych świadków gra prezentuje się znakomicie i może okazać się sporym konkurentem dla RIDGE RACER TYPE 4, z którym przecież będzie iść "łeb w łeb" podczas premiery PlayStation 2. [PS2]







Tales of Eternia

TALES OF ETERNIA będzie trzecim w kolejności TALES'em. Gra będzie koncentrować się na dziejach podróży dwóch postaci - Reeda Herschela oraz Fary Elested. Kiedy ich poznajemy, para bohaterów żyje sobie w spokoju utrzymując się z myśliwstwa. Oprócz polowania, bohaterowie zajmują się też uprawą pola - jak sami widzicie życie ich wyprane jest z nudy i rutyny. Pewnego dnia bohaterowie dają się ponieść marzeniom i zaczynają wspominać starą legendę mówiącą o podniebnym zamku na wyspie. I tak ruszają w podróż, która zaważy na losach ich świata. Najbardziej istotną różnicą pomiędzy TOE a jej poprzedniczkami jest dodanie trójwymiarowych tef. Znacznie wzbogaca to sferę wizualną gry, po którą sięga coraz więcej tradycyjnych rpg-ów. Tradycyjnie już zapowiedziano, że walki w grze rozgrywać będą się w czasie rzeczywistym. Przypomnijmy, że w TALES OF DESTINY wyglądało to tak, jak mordobicie 2D [PSX]

...że co? Najświeższe plotki!

Prawdopodobnie dopiero co czytaliście o zapowiadanej przez Kronos, mrocznej anime'owej przygodówce akcji pod tytułem FEAR EFFECT. Nawet pomimo, że gra jeszcze się nie pojawiła, jej producent zapowiedział, że z całą pewnością powstanie druga jej część, a raczej prequel, opowiadający o przygodach bohaterów zanim jeszcze się spotkali. Gra będzie miała pojawić się na Dreamcasta, a później prawdopodobnie też na PS2. Najwyraźniej Kronos jest przekonany o nieuniknionym sukcesie swojej gry. No i dobrze.

❍ Niedawno Lucasarts podpisał umowę z Activision na mocy której ma powstać gra – shooter samochodowy oparty o engine VIGILANTE 8, osadzony naturalnie w świecie Gwiezdnych Wojen. Activision ma współpracować przy produkcji. Planowana premiera – rok 2001. Platformy – PlayStation i Dreamcast.

❍ Jak na pewno domyślili się ci z was, którzy ukończyli SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN, kolejna część przygód biednego Raziela wisi w powietrzu. Najczęściej pojawiającym się pytaniem jest więc nie: "czy?" tylko "na co?". Ci z was, którzy obawiają się o swego szaraka mogą więc spać spokojnie – trzecia część opowiadająca o pomiotach Kaina zawita na PlayStation. I to jeszcze przed końcem roku. Potwierdzałoby to plotki, jakoby autorzy od początku planowali uczynić grę znacznie większą, ale z takich czy innych przyczyn się im to nie udało. Teraz mają już gotowy engine, zręby fabuły – trzeba będzie tylko trochę te elementy porozwijać i będziemy mieli gotowego sequela. Tylko czy utrzyma poziom?

❍ Jak donoszą anonimowe źródła, prace nad Dolphinem posuwają się nieoczekiwanie szybko, przynajmniej jak na standardy Nintendo. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest to, że zarówno Nintendo of Japan jak i Nintendo of America przeznaczają na prace nad nowym sprzętem spore zasoby finansowe i ludzkie. Mimo wszystko raczej niezbyt prawdopodobne jest to, aby konsola dała radę pojawić się na rynku w 2000 roku. Intrygujące jest to, że podobno wcale niewykluczone jest, że konsola premierę będzie miała w Stanach a nie w Japonii! To byłby ewenement.

❍ Pojawiły się informacje na temat tego, że Sega rozpoczęła współpracę z Id Software – jej uwieńczeniem miałaby być konwersja najnowszego multiplayer'owego fpp'a – QUAKE 3: ARENA. Jak wiadomo niejedna głowa poleciała już w walkach QUAKE 3 vs UNREAL TOURNAMENT – stąd też nic dziwnego, że Sony – odwieczny rywal Segi sięgnął po multiplayer'owego konkurenta gry Id. Hehe. Już widzę te bratnie dyskusje na temat wyższości UNREALA na PS2 nad QUAKE'IEM 3 na DeCeka. Ktoś tu chyba dolewa oliwy do ognia...

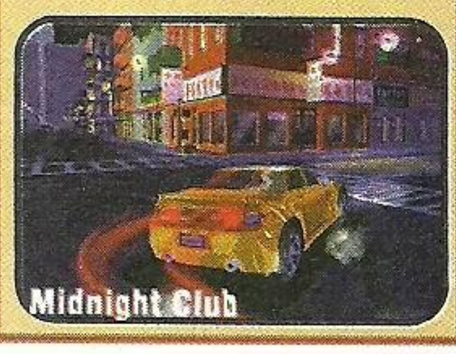
❍ Microsoft śledził wydarzenia na rynku konsol od mniej więcej 1996 roku. Od tamtej pory w tajnym laboratorium jakie w piwnicy ma Bill Gates powstało już kilka prototypów maszynki mającej stanowić konkurencję dla produktów Sony, Segi i Nintendo, ale żaden nie wyszedł ponad poziom prototypów. Do niedawna. Jak donoszą niepotwierdzone plotki, podobno jesienią bieżącego roku będziemy świadkami premiery konsoli Microsoftu, która stanie w szranki z nowym dzieckiem Sony. Datą premiery miałby być 01.10.2000 (w Stanach PS2 będzie 10.09.2000) i kosztować 250$ (PS2 – 299$). Dodatkowo Microsoft ma rozpocząć wielką kampanię reklamową (mówi się o 350 mln dolarów) mniej więcej w tym czasie co Sony. X-BOX ma ponoć wystartować z piętnastoma tytułami (PS2 ma zadebiutować w Stanach z 26 grami), być wyposażony w czytnik DVD i CD oraz mieć możliwość obsługiwania wszystkich obecnych na rynku gier PeCetowych. Dziwne. Jeżeli to wszystko ma być prawdą, to Microsoft musi już niedługo zacząć coś robić aby nie obudzić się z ręką w nocniku.

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

■ Capcom podał kilka nowych informacji odnośnie POWER STONE 2. Wiemy już, że wersja DC i arcade będą miały swoje ekskluzywne postacie. W automacie znajdzie się ich dziesięć przy sześciu w konsoli. Ponadto w obu będzie dostępne 18 identycznych postaci plus te ukryte. Ciekawie zapowiada się także wykorzystanie VMU'a, który między innymi będzie naliczał nam czas grania, zarówno w salonie jak i na konsoli umożliwiając dostęp do sekretów. Inne nowości to przynajmniej 4 nowe twarze oraz ponad 10 plansz w 5 różnych obszarach. Jednak o przepychu możemy powiedzieć dopiero w przypadku MARVEL VS CAPCOM 2, który z każdym dniem zapowiada się coraz ciekawiej. Tytuł ten ma bowiem zawierać łącznie 52 postacie z obu obozów i podobne wykorzystanie VMU'a jak w przypadku wspomnianego PS2. Capcom przygotowuje też własne zaplecze dla gier sieciowych w Japonii. Umowa podpisana z firmą telekomunikacyjną KDD umożliwi od pierwszego marca wszystkim fanom fighter'ów zupełnie nowe podejście do tematu. Tym bardziej, iż niedługo później mają ukazać się STREET FIGHTER 3: 3RD STRIKE oraz sequele POWER STONE, MARVEL VS. CAPCOM i RIVAL SCHOOLS. Cena przyjemności jest wstępnie szacowana na 47 centów za 5 minut, a dodatkową motywacją może być możliwość zmierzenia się z graczami z salonów arcade.

■ Pisaliśmy już o firmie Eidos, która powoli wycofuje się z inwestowania w zespoły developerskie piszące gry na PlayStation (bo wydawcą np. Capcom pozostanie z całą pewnością). Tak więc oficjalnie, do wstrzymanych OMIKRON i VERMIN! dołączyła trzecia pozycja: SABOTEUR, który już nie powstanie na PlayStation. Co ciekawe - URBAN CHAOS w dalszym ciągu zmierza na Plejaka. Pierwszego.

■ Rockstar Games, wydawca między innymi GTA2, oficjalnie zapowiedział dwie pozycje na PlayStation 2. Dwa racery. Pierwszy z nich to MIDNIGHT CLUB: STREET RACING, która ma być zręcznościowym wyścigiem, zbliżonym pomysłem do TOKYO HIGHWAY CHALLENGE na DC (nielegalne wyścigi za kasę). Druga pozycja zapowia się ciekawiej - w GETAWAY będziemy prowadzić operacje przemytnicze i non-stop uciekać przed zmasowanymi siłami policji, także przez np. drewniane zagrody wieśniaków. Obie gry mają pojawić się jesienią, w okolicach premiery PS2 w USA.


Midnight Club

Getaway

DEC'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ Lucasarts chyba w końcu dostrzegł możliwości jakie niesie ze sobą DC. Tym samym w trakcie zapowiedzi STAR WARS EPISODE I RACER, Mary Bihr, wiceprezes ds. sprzedaży i marketingu, powiedziała: "Mamy w zanadrzu więcej ekscytujących tytułów i możecie oczekiwać, iż będziemy wspierać sukces Segi na rynku konsolowych gier video."

■ Fanów japońskiej animacji być może zainteresuje fakt, iż Bandai przymierza się do wydania GUNDAM SIDE STORY: 0079 w Stanach. Gra ma być nieco poprawiona w porównaniu do obecnej wersji, między innymi poprzez dodanie zrozumiałych dialogów. Na temat wersji Pal na razie nic nie wspomniano.

■ Wygląda na to, iż SOE zmieniła w końcu swoją dotychczasową taktykę i pomimo tego, iż europejskie wersje w dalszym ciągu ukazują się na szarym końcu to chociaż przynajmniej całkiem regularnie. W najbliższym czasie, czyli 25 lutego ma ukazać się CRAZY TAXI, następnie 3 marca NBA 2000 i RED DOG, a w kwietniu ZOMBIE REVENGE, CHU CHU ROCKET, ECCO THE DOLPHIN i METROPOLIS: STREET RACER. Kolejną dobrą wiadomością dla naszego kontynentu jest liczba 650.000 sprzedanych DC z dniem 11 stycznia. W porównaniu do reszty jest to z pewnością niezbyt wiele, jednak na nasze warunki liczba jest spora co wyjaśnia poniekąd optymizm szefów europejskiego oddziału Segi.

■ Możemy być już pewni, iż RESIDENT EVIL: CODE VERONICA ukaże się w Europie. Ponieważ Capcom nie posiada u nas swojego przedstawicielstwa, toteż dotychczas rolę dystrybutora sprawował Virgin. Tym razem jednak wybór padł na Eidos, którzy wstępnie wspominają o połowie maja. Pozostając przy Virgin, wygląda na to, iż ponownie pozbawi nas on przyjemności. Bowiem RE2 PLUS, który ukaże się na wiosnę niestety nie będzie miał wiele wspólnego z japońską edycją. Co prawda gra pozostanie ta sama, ale o bonusach w postaci ścieżki dźwiękowej czy też demie RE:CV możemy zapomnieć. Cena tytułu w UK przewidywana jest na około 30 funtów. Wspominając jeszcze o najnowszym survivalu Capcom wiadomo już o kilku istotnych nowościach, którymi są: Dual Gun Attack czyli możliwość jednoczesnego ataku dwóch różnych celów w tym samym czasie, możliwość modyfikacji posiadanej broni oraz ułatwienie w postaci wyświetlania statusu postaci na VMS'ie.

■ Z okazji premiery VIRTUA STRIKER 2 panowie z SOE zorganizowali okolicznościową imprezkę i nie omieszkali zaprosić także kilku osobistości ze świata sportu. Tak więc w przyjacielskim pojedynku spotkali się Thierry Henry i Dennis Bergkamp.

■ Tymczasem Bizarre Creations w dalszym ciągu pracują nad super produkcją METROPOLIS: STREET RACER, której europejska premiera przewidziana jest na kwiecień. Ostatnio developer podał listę "pojazdów", które znajdą się w grze, a są nimi: Ford: Alfa 156 1.8 T.Spark, Alfa 156 2.0 T.Spark, Alfa 156 2.4 V6 24V, GTV 2.0 T.Spark, GTV 3.0 V6, GTV 3.0 V6 6-Speed i Spider. Fiat: Barchetta, Coupe 2.0 20V, Coupe 2.0 20V Turbo. Ford Mustang, Jensen S-V8, Peugeot 306 Cabriolet 1.8 i 306 Cabriolet 2.0, Rober MGF 1.8i i MGF 1.8VVC, TVR Chimaera. Mazda MX-5 1.6i oraz MX-5 1.8i. Mitsubishi: Eclipse GS, Eclips GT, Eclips Spyder GS, Eclips Spyder GS-T, 3000GT SL, 3000GT, 3000GTGT Base, FTO GPX, FTO GX-Sports, Lancer GSR Evolution VI, Lancer RS Evolution VS oraz Renault Megane 1.6 Sport Coupe, Megane 2.0 Monaco Coupe, Megane 1.6 Sport Cabriolet, Megane 2.0 Monaco Cabriolet, Spider. Z innych samochodowych wieści warto nadmienić o serii mini gier na VMS'a, które błękitni zaimplementowali do SEGA GT.

■ Kolejne dni to kolejne zapowiedzi, a tych było tym razem trochę. Konami oficjalnie potwierdziło POWERFUL PRO BASEBALL oraz NIGHTMARE CREATURES 2 ze wstępną data wydania na 28 marca. SNK zamierza skonwertować sympatyczny shooter & puzzle TWINKLE STAR SPRITES. Jednocześnie potwierdzono, iż KING OF FIGHTER 99: DREAM MATCH nie ukaże się w Europie ale KOF 2000, który będzie na Naomi ma taką szansę. Panowie z Wolfpack Studios pracują nad rpg SHADOWBANE. Jednocześnie mówi się, iż Activision zamierza wydać VAMPIRE: THE MASQUERADE. Innym, tym razem pewnym i dobrze znanym tytułem jest QUAKE 3: ARENA. Wydaniem gry zajmie się sama Sega, natomiast plotki mówią, iż za konwersję będzie odpowiadać ID Software. Q3 ma być flagowym tytułem, który ukaże się w momencie uruchomienia DC Network w Stanach. Sega R&D #6 mają w planach sequele LET'S MAKE A PRO BASEBALL TEAM i LET'S MAKE A PRO SOCCER TEAM. Nie później jak 30 marca w Japonii ukaże się TYPING OF THE DEAD czyli wersja HOTD2 na klawiaturę, która będzie sprzedawana razem z grą. Podobnie będzie w przypadku VIRTUA COP 2, który podciągnięty do 128 bitowych możliwości DC znajdzie się w komplecie ze specjalnym Virtual Gun'em. Listę zamyka Climax z pozycją PROJECT JBS, która być może stanowi kontynuację BLUE STINGER.

■ Plotką ostatnich dni jest wiadomość jakoby na DC miał wkrótce zacząć wydawać developer, który nigdy dotąd nie wspierał konsoli Segi. A przynajmniej tak mieli stwierdzić panowie z CSK po spotkaniu z kolegami z Sega Of Japan. Na myśl przychodzi oczywiście Square, jakkolwiek w świetle poprzednich tego typu wiadomości można potraktować to ze szczyptą soli lub, jak wolicie, kolejną informację tego typu. Niemniej jednak inne źródło sugeruje, iż Electronic Arts Square, czyli spółka zawiązana przez wspomnianych gigantów wykazuje zainteresowanie DC. Ta opcja wydaje się być bardziej prawdopodobna, a jak będzie przekonamy się już niebawem. Nie ucichła jeszcze do końca wrzawa związana z SOUL CALIBUR, a tymczasem pewien szanujący się arcade site z Kraju Kwitnącej Wiśni zamieścił notkę o tym jakoby sequel był już w drodze. I to w dodatku na Naomi. Inną wiadomością, również z tego samego źródła jest pojawienie się tytułu WORLD KICKS, będącego piłką nożną (także produkcji Namco i również na Naomi). Developer proszony o komentarz milczy, nie potwierdzając. Ani - co ciekawe, nie przecząc tym doniesieniom.

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

Tymczasowo:

www.neoplus.mds.pl

Docelowo:

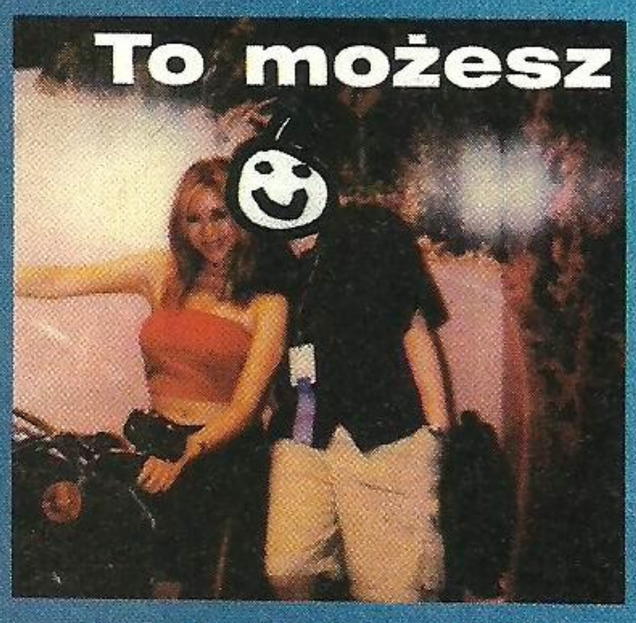
www.neoplus.com.pl

Zapraszamy!

GigantoMania

MegaKonkurs!

Jedź z nami do Londynu na show ECTS!



Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

ALBO...

Zabierz do domu PlayStation 2!

Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji NTSC, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - PAL. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

GigantoMania Kupon 03 numer 19

ZASADY KONKURSU

1. Pierwsza rzecz. Przysłaliście już wiele listów z zapytaniem czy zwycięzca konkursu wraca do domu z PlayStation 2 pod pachą i biletem do Londynu w drugiej ręce?
Odpowiedź brzmi: Nie. Albo albo.
Zwycięzca konkursu sam zadecyduje czy woli pojechać na show do Londynu czy też raczej zgarnąć drugiego Plejaka. Drugiej osobie przypadnie w udziale druga opcja.

2. Nie róbicie tatuaży Neo Plus ani sobie, ani tym bardziej młodszemu rodzeństwu. Brzmi to naprawdę ciekawie, ale nie chcemy mieć tego sa sumieniu.

3. Pamiętajcie - jest jeszcze sporo, ale za to coraz mniej czasu. Przemyślcie co chcielibyście zrobić, zaplanujcie to sobie starannie i dopiero wykonajcie. Jeżeli jednak jeszcze się głowicie to przeczytajcie to co napisaliśmy poniżej:

1. PlayStation 2 lub wyjazd. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?
Na pewno nie poprzez zapisanie zeszytu słowem "KOCHAM N+".
Nie poprzez wysłanie rysunku Jima i nie poprzez przysłanie zdjęcia z dwoma numerami archiwalnymi. Pamiętajcie - czasu na przemyślenia jest jeszcze dosyć sporo. Niech pomysł w was dojrzeje. A kiedy już go zrealizujecie (zmienicie sobie imię na Neo Plus w urzędzie czy na iglicy Pałacu Kultury umieścicie nasze logo) - przyślijcie zdjęcie lub zapis na taśmie video. Sposobów jest tyle ilu z was czyta te słowa. Podsumowując: To ma być duże, jak największe i związane z Neo Plus. Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji.

2. Trzeba też zgromadzić 6 kuponów konkursowych, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Kolejny kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu. Jeżeli jakiś przegapiliście - możecie spróbować pokombinować w numerach archiwalnych.

Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek -wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, mnóstwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

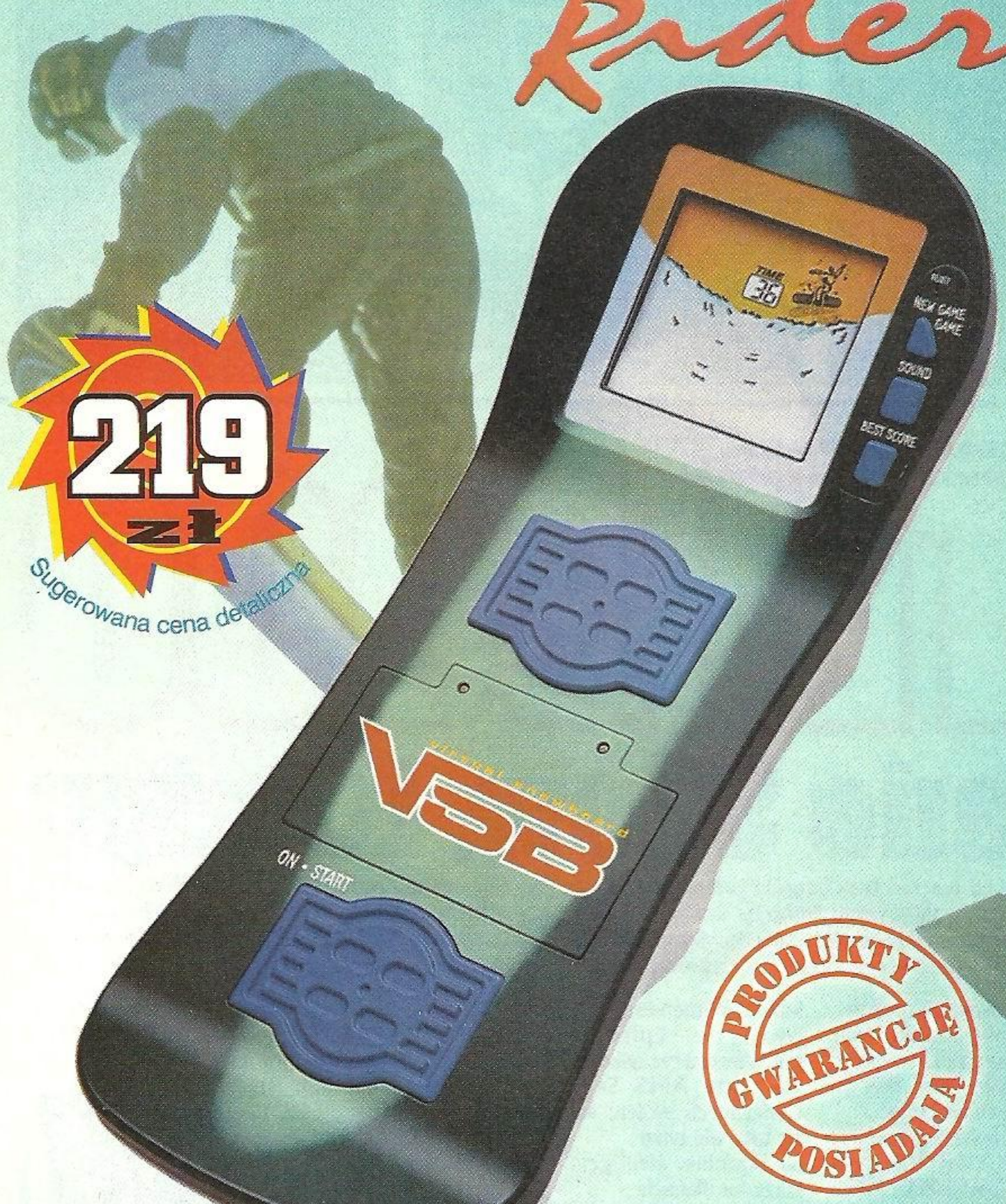
Prace i zapytania ślijcie do nas pod adresem:

-- NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 01 --

RADICA: gry na każdą kieszeń!!!

RADICA: Rider

Nowość



219 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Najnowszy i najwierniejszy symulator na rynku
- Grasz stojąc na desce
- Niespotykany realizm gry
- Wbudowany sensor ruchu reagujący na wszelkie wychyły deski
- Duży i czytelny wyświetlacz ciekłokrystaliczny
- Doskonała oprawa myzyczna i dźwiękowa
- Trzy tryby grania (slalom, triki, half-pipe)
- Przykładowe triki: Flip, Stalefish, Rodeo Fish, 180°, 360° to Stalefish
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Wymiary 70 x 30 x 10 cm

PRODUKTY GWARANCJĘ POSIADAJĄ

STEALTH ASSAULT

109 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Najnowszy i najwierniejszy symulator niewidzialnego myśliwca F117A
- Niespotykany realizm gry
- Gra się przykładając do oczu jak lornetkę.
- Duży i czytelny podświetlany wyświetlacz ciekłokrystaliczny umożliwiający grę również w nocy
- Czujniki wychyłowe do kierowania samolotem (VMS)
- System wczesnego wykrywania wrogich jednostek
- Opcja wyboru broni
- Wiele rozbudowanych poziomów gry
- Posiada certyfikat jakości ISO 9000
- Baterie w zestawie
- Wymiary 34 x 23 x 10 cm

VMS VIRTUAL MOTION SENSOR

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów RADICA:

MANTA

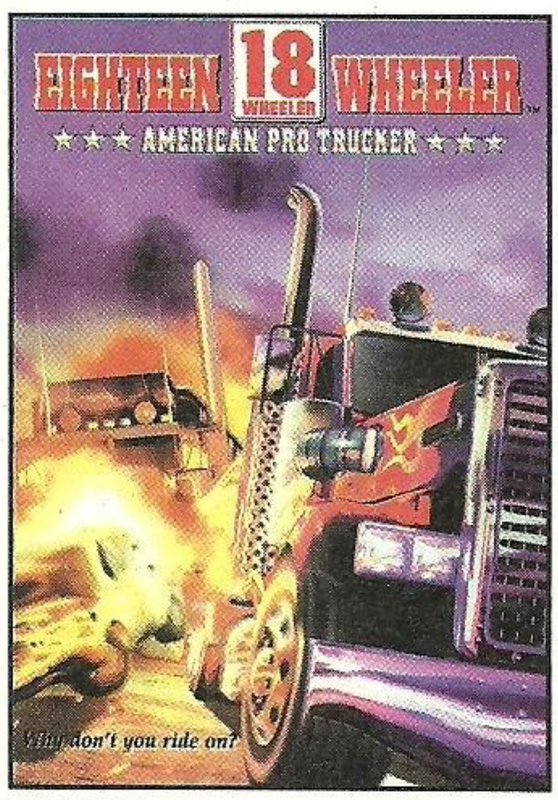
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl

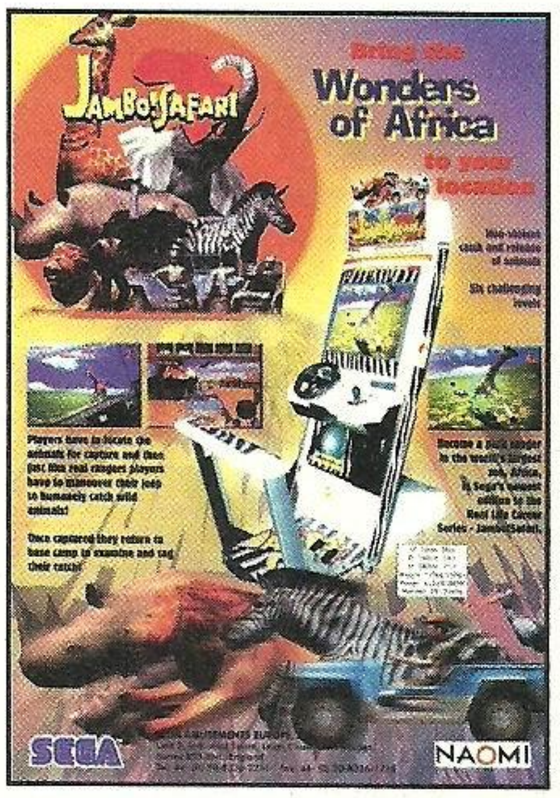
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

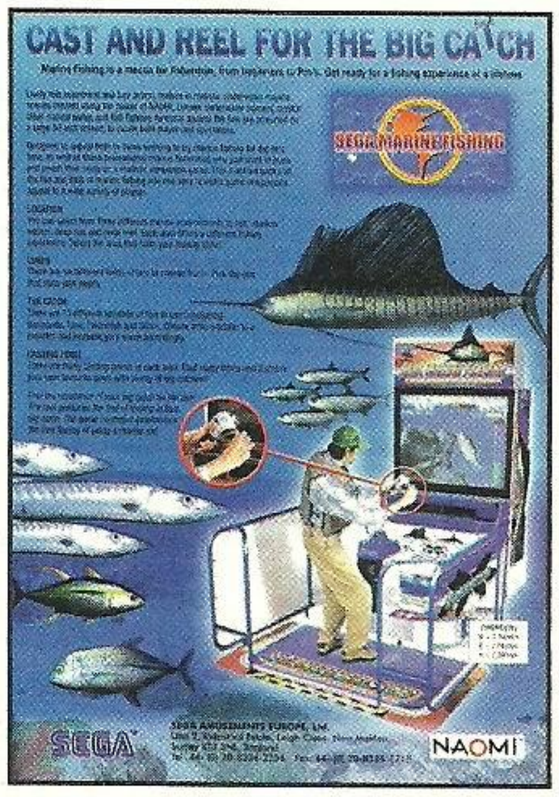
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Wyślij znaczek pocztowy za 2 zł, a prześlemy Ci katalog z naszą pełną ofertą (kilkadziesiąt produktów).







■ ARCADIA: WYDANIE SPECJALNE

ATEI 2000 Arcade Show, Londyn

Koniec stycznia to termin tradycyjnie już rezerwowany w ogromnej londyńskiej hali EARLS COURT na Międzynarodową Wystawę Branży Rozrywkowej ATEI. Historia tej wystawy rozpoczęła się w 1936 roku. 39 wystawców zajęło wtedy 44 wyznaczone stoiska w hali DORLAND przy Regent Street. Odliczając pięć lat przerwy w czasie II wojny, bieżąca była już 59 wystawą.

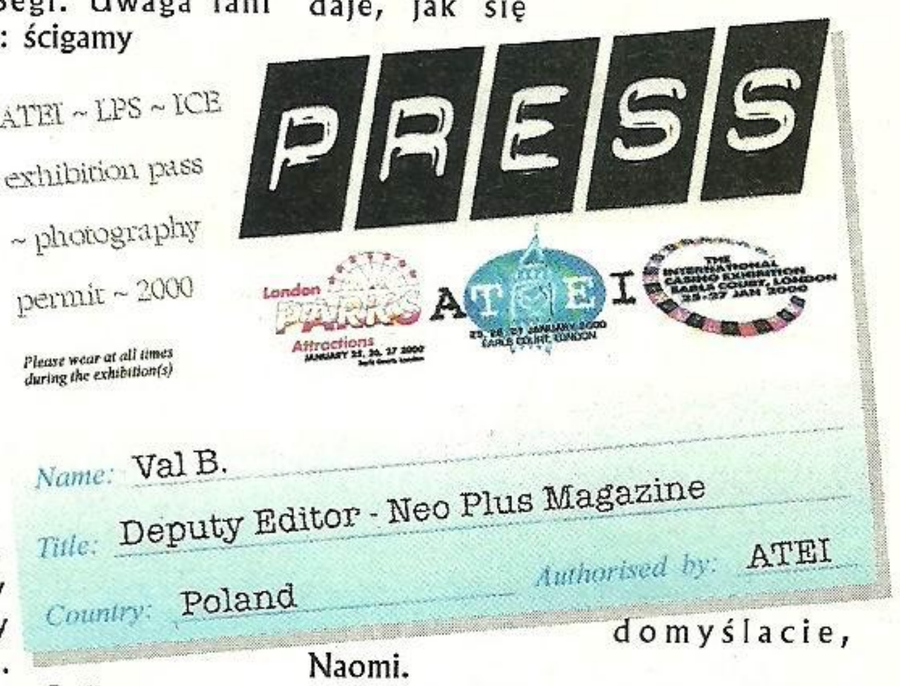
Od ośmiu lat ATEI zajmuje największą londyńską halę wystawową (nie licząc postawionej ostatnio ogromnym kosztem MILLENNIUM DOME), a mimo to ponad 450 wystawców ledwo mieściło się na tej dużej przestrzeni. W tym roku liczba gości z całego świata odwiedzających wystawę przekroczyła liczbę 20 tysięcy. Ta ogromna rzesza właścicieli salonów gier, wesołych miasteczek i operatorów automatów szukała w Londynie pomysłu na nowe milenium. Czy na wystawie był taki pomysł - przeczytacie w poniższej relacji.

Najwięcej chyba nowości pokazała Sega. Na stoisku umiejscowionym w centrum hali mogliśmy zobaczyć symulator amerykańskiej ciężarówki o nazwie **EIGHTEEN WHEELER** czyli Osiemnastokołowiec. Duży, 50-calowy ekran i kierownica oraz obudowa przypominająca kabinę kierowcy robią wrażenie. Podobnie sama gra - stanowiąca kontynuację pomysłu z **CRAZY TAXI**, oczywiście przy wykorzystaniu ciężarówki. Musimy po prostu przewieźć towar przez Stany szybciej od naszego wirtualnego rywala. Za każdy odcinek trasy dostajemy dolary. Klimaty żywcem wyjęte z amerykańskich filmów "Mistrz kierownicy ucieka" i "Konwój". Dodatkowo Sega zadbała o szczegóły i siadamy w atrapie amerykańskiego trucka, chwytamy za ogromną kierownicę, kawał wajchy od zmiany biegów, naciskamy gaz i jazda. Do wyboru różne rodzaje naczep ładunkowych, a jako bonus parkujemy ciężarówkę w garażu. Grę opracował zespół AM2 kierowany przez Yu Suzuki'ego, cóż więc jeszcze dodawać. Może to, że subwoofer zamontowany pod siedzeniem naprawdę daje popalić. Potęga. Zasila to bydlę Naomi, więc konwersja na Dreamcasta pewna jak w banku. Jednak o taaakiej kierownicy do konsoli możemy chyba zapomnieć.

Druga z nowości Segi pokazana na ATEI to **SEGA MARINE FISHING** czyli kontynuacja świetnej **BASS FISHING** - tym razem na morskich łowiskach. Wybieramy sprzęt, łowisko (mielizna, morskie tonie lub rafa koralowa) i oczywiście przynęty. Tym razem możemy zasadzić się na 15 różnych rybek morskich. Coś mi się zdaje, że wśród nich widziałem delfina, ale nie to, żebym się czepiał. Może po prostu chodzi o to, by go nie złowić. W innym przypadku panowie z Greenpeace pewnie przykują się do automatu łańcuchami i będzie po rybkach.

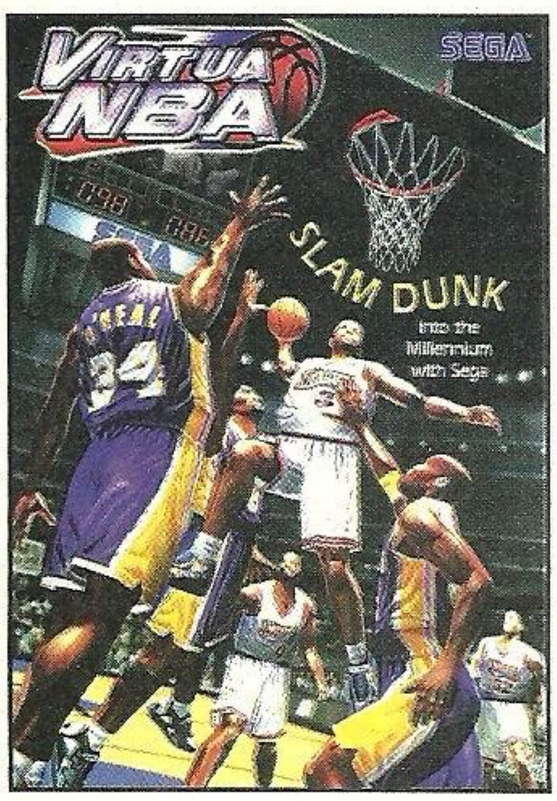
Sega pokazała jeszcze wersję demo **STAR WARS RACER ARCADE**, ale wszystko wskazuje na to, że będzie to po prostu arcadowy odpowiednik gry znanej już z konsoli Nintendo 64. Jak widać słynny wyścig z Epizodu Pierwszego zainspirował nie tylko gości z LucasArts, ale także AM5 Segi. Uwaga fani Gwiezdnych Wojen: ścigamy się tutaj nie tylko na Tatooine, ale także na planecie Malastare i ETTI IV, cokolwiek by to miało znaczyć. Ta ostatnia planeta wygląda mi na "Home" niejakiego ET- przynajmniej z nazwy. Do wyboru będzie od 10 do 12 podracerów oglądanych w filmie, a jako kierowcy wystąpią m.in. mały Anakin i Sebulba. Soon you're gonna be a Jedi, young one.

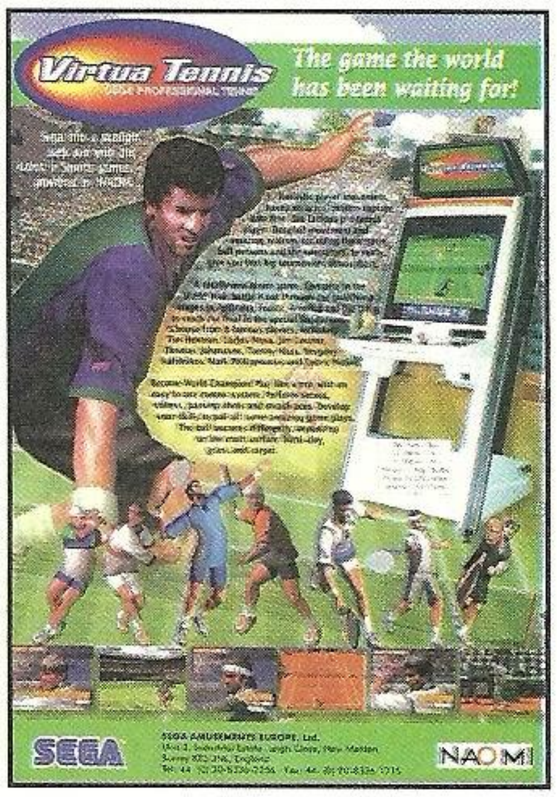
Z pozostałych gier prezentowanych przez "Zygę" uwagę zwracał zlinkowany, ośmiostanowiskowy **F355**. Pisałem już o tym driverze przy okazji relacji z rzymskiej ENADY. Co tu dużo mówić, kto nie chciałby choć raz w życiu pościgać się nowiutkim, czerwoniutkim Ferrari F355 i wreszcie pokazać tym wszystkim dupkom na drodze swoje miejsce w szeregu. Duże zainteresowanie wzbudzały też na stoisku **VIRTUA NBA** i **VIRTUA TENNIS** w charakterystycznych obudowach Sega Naomi Cabinets. Powiem szczerze, że gdy pierwszy raz zobaczyłem **VIRTUA TENNIS**, pomyślałem sobie, że to kolejny odgrzewany pomysł. Jednak wygląda na to, ze będę musiał zmienić zdanie. Mamy tu jak żywe gwiazdy tenisowych kortów - m.in. Jima Couriera czy Jewgienija Kafielnikowa. Pierwszy turniej gramy w Australii, drugi we Francji, potem Stany i trawiasty kort w Wielkiej Brytanii. Sterowanie wydaje się proste jak budowa cepa, do momentu gdy chwycimy za joystick. Power grze daje, jak się domyślacie, Naomi.



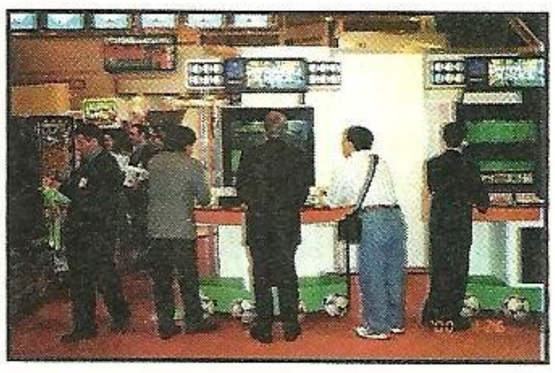
VIRTUA NBA staje do walki ze świetnym **SHOW TIME** Midwaya, ale wątpię by miała szansę powalczyć. Mimo 128 bitów Naomi, grafika nie bije niestety amerykańskiego kosza na głowę. Jednak bardziej liczy się grywalność, a w tej dziedzinie AM4 musi jeszcze trochę się przyłożyć. W każdym razie mamy tu 29 drużyn z NBA i graczy z sezonu 1999-2000.

Na zakończenie zwiedzania stoiska Segi wspomnę o **EMERGENCY CALL AMBULANCE**, czyli dobrym symulatorze kierowcy eR-ki i jednej z najciekawszych gier wymyślonych ostatnio czyli **JAMBO SAFARI**. Wcielamy się w Strażnika afrykańskiego Parku Safari i kierując Jeepem przeprowadzamy inspekcję największego ZOO na świecie, łapiąc na lasso zwierzęta. Uwaga na kłusowników! Zapomniałbym jeszcze o **BRAVE FIRE FIGHTERS** czyli Dzielnych Strażakach z ich Wielkimi Sikawkami. Sikawki w dłoń





■ **Jak zwykle niestrudzona Sega przygotowała najwięcej nowości. EMERGENCY CALL AMBULANCE to już czwarta część serii zapoczątkowanej przez CRAZY TAXI. Z prawej na górze BRAVE FIREFIGHTERS, na dole display ze STAR WARS RACER ARCADE.**



■ **Bardzo interesująco prezentuje się nowy rodzaj strerowania w WORLD KICKS Namco - zamontowana na dole maszyny piłka reaguje zarówno na moc, jak i kierunek kopnięcia. W środku LANDING GEAR JAPAN, po prawej jedyny nowy fliper.**

i ratujemy przed doszczętnym spaleniem jeden z hoteli. Tym razem za grafikę odpowiedzialne nie jest Naomi, a platforma Segi o nazwie Hikaru. Podobno to ulepszone Naomi, ale nikt z Segi nie umiał mi powiedzieć w jaki sposób. 50-calowy monitor, ogień jak żywy i ogromne, wibrujące w rękach sikawki. Mamy określony limit czasu na zgaszenie poszczególnych pomieszczeń i cały czas musimy kontrolować ciśnienie wody, reszta to chlebek z masłem. Słowem - Ogień moi mili, Ooogień!

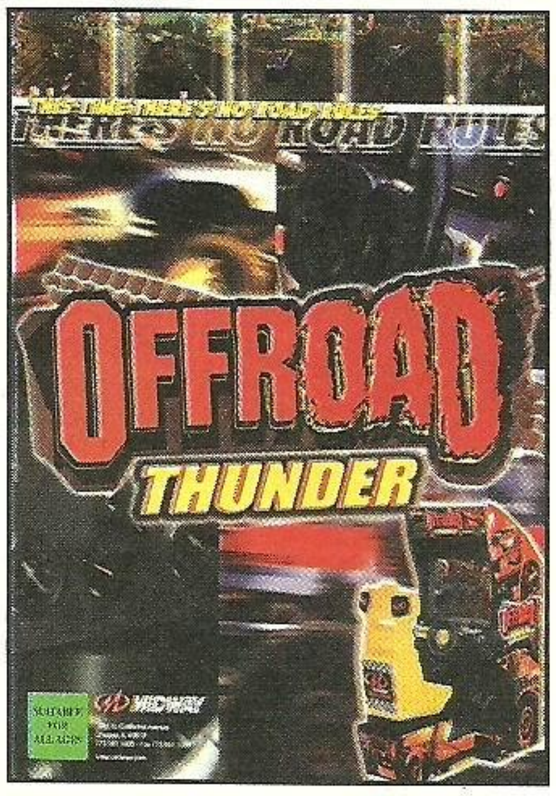
Tuż obok niebieskiego giganta z Japonii rozlokowało się Namco. Na stoisku twórców PAC-MANA tym razem nie roiło się od nowości. Wygląda na to, że Namco wyczekuje na arcadowy board z PlayStation 2 i dopiero wtedy przejdzie do kontrataku. Niemniej jednak zauważyłem kilka wersji **CRISIS ZONE**, **TEKKEN TAG TOURNAMENT** i nowe puzzle o nazwie **MR. DRILLER**, stanowiące jakby zmodyfikowaną wersję poczciwego BOULDER DASHA. Snujemy się małym Panem Wiertaczkiem po kostkolandzie i staramy się kojarzyć ze sobą cztery kostki tego samego koloru, uważając przy tym, by nic nie spadło nam na głowę. Powinno chwycić, ale PUZZLE BOBBLE czy TETRIS nie muszą czuć się zagrożone. Słowem fajna gra, ale na Game Boya. To praktycznie jedyny nowy program pokazany przez Namco w Londynie. Większość stoiska zajmowały bowiem znane już wcześniej gry jak **500 GP**, **PANIC PARK**, **GUNMEN WARS** czy **POINT BLANK 2**. Dobrze prezentowały się strzelnice **QUICK & CRASH** i **PINPOINT SHOOT**, największe zainteresowanie wzbudzał jednak nowy pomysł sterowania piłką zaprezentowany w **WORLD KICKS**. Piłkarzami sterujemy tradycyjnie joystickiem, natomiast piłkę kopiemy. Tak, tak - kopiemy - albowiem w podłodze obudowy firma umieściła piłkę na specjalnym drążku reagującym na nasze kopnięcia. Czy pomysł się przyjmie - zobaczymy. W każdym razie hiszpańskie Galeco zastosowało podobny w swoim automacie piłkarskim o nazwie **FOOTBALL POWER**. Warto jeszcze wspomnieć o automacie muzycznym **AEROSMITH: QUEST FOR FAME**, gdzie mamy dwa stanowiska dla graczy z gitarą i perkusją oraz o automacie redemption **MALLET MADNESS** firmowanym przez Capcom, lecz sprzedawanym przez Namco. Na stoisku Avrahcnes Automatics znalazłem jeszcze grę **FIGHTING LAYERS** firmowaną wspólnie przez Namco i Arikę, a stanowiącą udane połączenie **TEKKENA** ze **STREET FIGHTEREM**. Co by jednak nie mówić to jest to gra rocznik 1998.

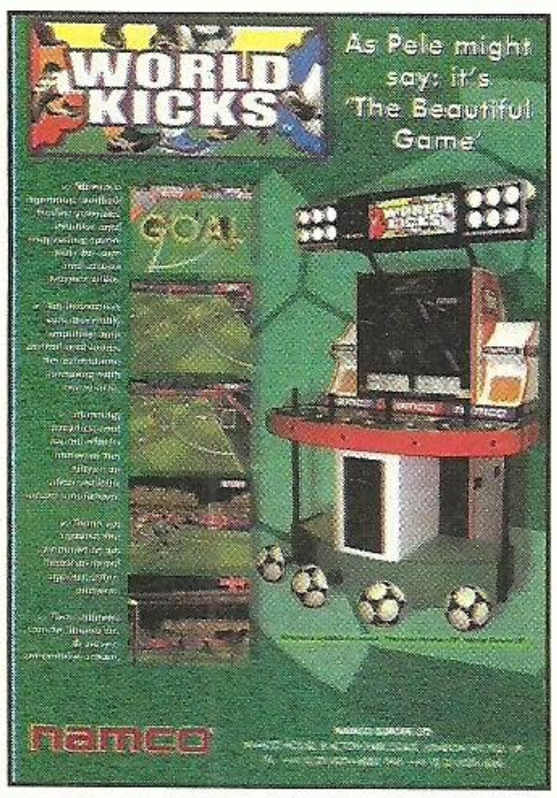
Wygląda wiec na to, że Namco albo wystrzelało się z pomysłów, albo przycupnęło i czeka na rozwój sytuacji. Co to jednak będzie gdy prawdziwą okaże się pierwsza część powyższego zdania? Brrr , lepiej nie myśleć.

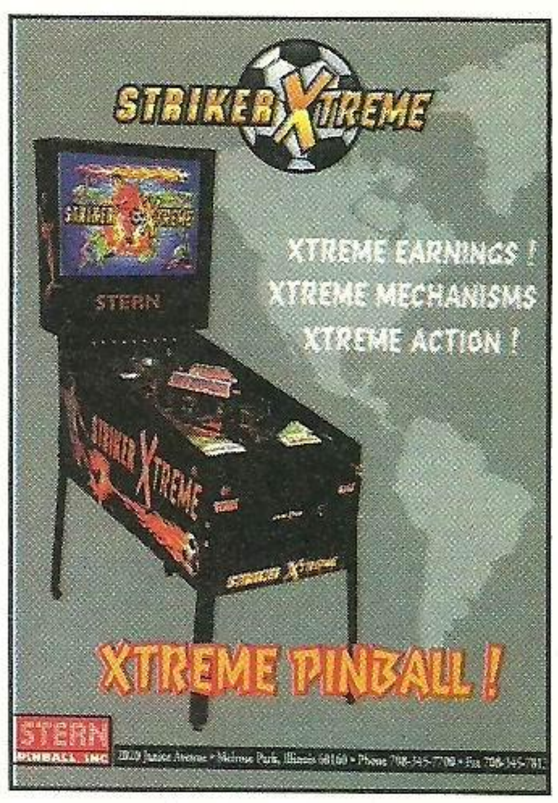
Stoisko Konami to głównie kontynuacje ubiegłorocznych przebojów. Największe zainteresowanie wzbudzał oczywiście **FATAL JUDGEMENT: SILENT SCOPE 2**. Dostajemy tu możliwość gry dwuosobowej oraz rejestrowania swoich wyników w internecie. Tym razem przenosimy się ze Stanów do Wielkiej Brytanii , by jak w poprzedniej części, za pomocą snajperskiego karabinka wykańczać po kolei wstrętnych terrorystów. Tu nie ma co się zastanawiać, to będzie prawdziwy hit. Oby tylko jakiś szaleniec nie zastrzelił kogoś ze snajperki, bo okaże się, że zrobił to pod wpływem tej videostrzelnicy. Aż dziw bierze, skąd się brali szaleńcy w czasach gdy nie było jeszcze gier video i filmów.

Na stoisku można było zobaczyć także kolejny **DANCING STAGE** oraz **GUITAR FREAKS**. Natomiast akcję znanego już od dwóch lat **GTI CLUB** przeniesiono do Włoch i umieszczono w obudowie żywcem przypominającej Naomi Universal Cabinet Segi. W zasadzie jedyną prawdziwą nowością pokazaną przez Konami była strzelnica **ENFORCER**. Niestety zepsuła się już drugiego dnia wystawy. **ENFORCER** to próba wykorzystania popularności pistoletów na plastikowe kulki. Dostajemy do ręki taki pistolet i możemy strzelać do woli w cele pokazujące się na ekranie. Wszystko w zamkniętej szczelnie obudowie. Pomysł przyznaję - świeży , ale co będzie gdy jakiś nieodpowiedzialny człowiek wyceluje w przeciwną stronę.

Brak nowych pomysłów dał się zauważyć także na stoisku amerykańskiej firmy Midway. Firma ta zdecydowanie dryfuje w kierunku konsol i







prezentowane na wystawie automaty **OFF ROAD THUNDER, SAN FRANCISCO RUSH 2049** czy **NBA SHOWTIME** miały lub mieć będą swoje premiery na konsolach. Nowy **OFF ROAD** jest już tym razem w pełni trójwymiarowy, ma dwie trasy więcej i kolejne tryby gry: rally, demolition i snag the flag. Snag the flag to po prostu swojska pogoń za lisem jednak przy użyciu koni mechanicznych.

Firma wystawiała także nową obudowę o nazwie Sport Station opartą na pomyśle dwa w jednym. W czterojoystickowej, charakterystycznej dla Midway obudowie umieszczono bowiem **NBA SHOWTIME** i **NFL BLITZ 2000 Gold Edition** jednocześnie. Obie gry zasila nowy system o nazwie Durango. Wspomnę jeszcze o **SKINS GAME** , która wbrew pozorom jest tylko zwykłym golfem, ale o tyle ciekawym, że Midway umieścił na obudowie klawiaturę numeryczną służącą do wprowadzania sekretnych kodów. Firma pokazała także swojego nowego touch screena o nazwie Infinity, stanowiącego rozwinięcie technologiczne Touch Mastera.

Również firma SNK nie może się pozbierać po niepowodzeniach systemu Neo 64. Po raz pierwszy od kilku lat SNK nie stworzyło na ATEI własnego stoiska. Firma Gevin, będąca dystrybutorem SNK na Europę także pokazała nadzwyczaj skromną ofertę w postaci kasetek do starego Neo Geo- **METAL SLUG X** i **PREHISTORIC ISLE 2**. Jeśli w MS X wypruto ostatnie żyły z tej 16 bitowej platformy, tak Prehistoryczna Wyspa raczej rozczarowuje. Włoska firma Gevin w związku zapaścią Neo 64 rozpaczliwie poszukuje lokomotywy na następne lata, stąd obecność na ich stoisku zarówno **DEAD OR ALIVE 2**, jak i demówki nowej piłki Tecmo o nazwie **TECMO WORLD CUP MILLENNIUM**. Czy będzie to tak dobra piłka jak poprzednie WORLD CUP-y w żaden sposób jednak z demonstrowanej wersji nie wynikało.

Nie liczyłbym także na pokazywane strzelanki firmy Psyiko - **STRIKER 1945 II** i **STRIKER 1999**.

Podobnie jak SNK postąpiły Capcom i Taito. Swój nowy software prezentowały na stoisku Electrocoin'u - angielskiej firmy specjalizującej się w produkcji wszelkiego rodzaju obudów do gier. Niestety nie zachwycił mnie ani **SPAWN**, ani też pseudotrójwymiarowy **STRIDER 2** Capcom. Prawa do zrobienia gry na podstawie komiksu **SPAWN** dostał Capcom po długich latach nagabywań od samego Todda McFarlane'a. Komiksowy pierwowzór sprzedał się już na świecie w ponad 125 mln egzemplarzy, w 120 krajach. Osobiście wątpię, by gra powtórzyła sukces komiksu. Capcom wykorzystał do zasilenia **SPAWNA** platformę Segi - Naomi - wygląda więc na to, że wkrótce ujrzymy **SPAWNA** na Dreamcasta, jak wcześniej **POWERSTONE**. Oprócz tytułowego bohatera do wyboru mamy 10 postaci poruszających się po w pełni trójwymiarowym świecie komputerowej grafiki. Sterowanie joystickiem i czterema przyciskami (atak, podskok, zmiana broni i zmiana punktu widzenia).

Z nowym **STRIDEREM** niestety jest gorzej, mam wrażenie że czas cofnął się o jakieś dziesięć lat. Hiryu powrócił i wywija mieczem siekąc przeciwników na lewo i prawo. Po tej grze widać jak na dłoni, że Capcom, kiedyś niekwestionowana potęga gier arcade, gdzieś się zagubił i nie może się odnaleźć. Niestety Capcom nie zaprezentowano ani **MARVEL vs CAPCOM 2**, ani **POWERSTONE 2**. Cóż, następnym razem.

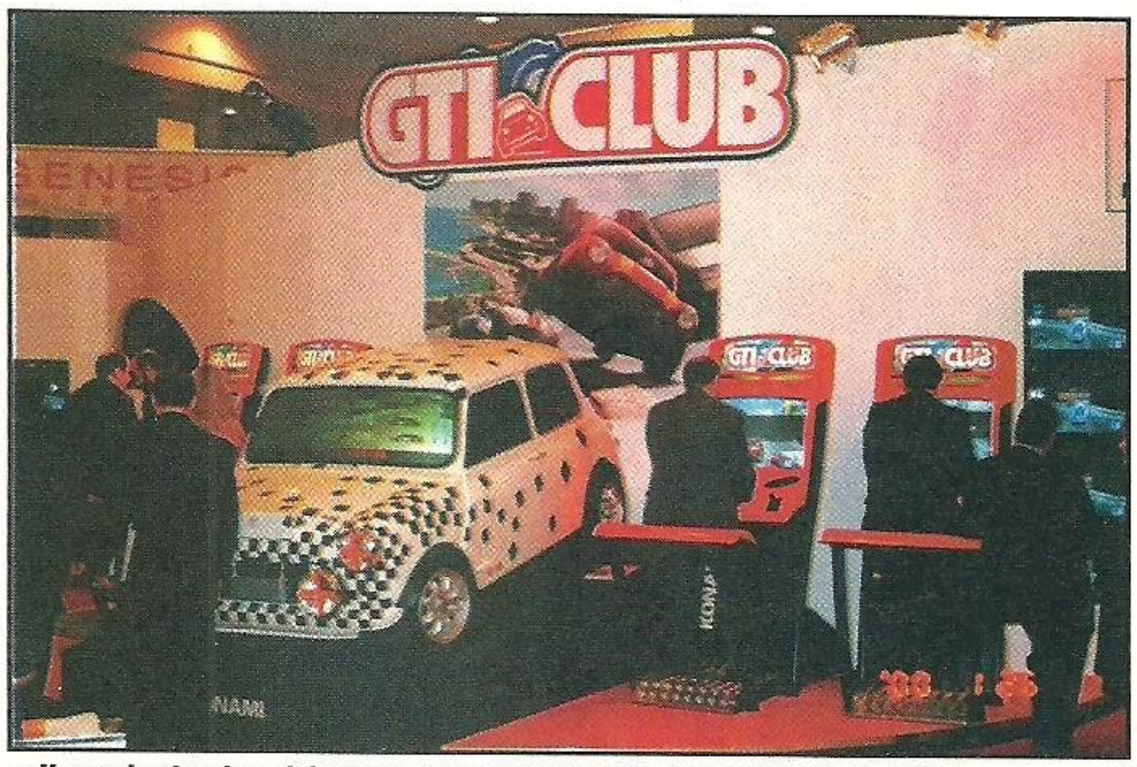
Taito postawiło z kolei na symulatory i mogliśmy przetestować trzeci już z serii **GO BY TRAIN 3, POWER SHOVEL** i wreszcie skomplikowany symulator samolotu **LANDING HIGH JAPAN**. Dlaczego żadnego **GO BY TRAIN** nie ma jeszcze na naszych dworcach, doprawdy nie rozumiem. Wcielamy się w maszynistę i prowadzimy pociąg po japońskich torach uważając by prawidłowo zatrzymywać się na peronach. Wszyscy miłośnicy kolejek elektrycznych zamiast budować skomplikowane makiety walczyliby w **GO BY TRAIN**. **POWER SHOVEL** czyli symulator koparki Komatsu opisywałem już przy okazji relacji z ENADY, w każdym razie fajna to maszynka, bo kto nie lubi sobie pokopać.

Zatrzymajmy się natomiast chwilę przy **LANDING HIGH JAPAN**. W tym przypadku, powiem szczerze, nie wiem już: zabawa ci to jeszcze, czy praca. Taito dość wiernie odwzorowało tu kabinę sterowniczą współczesnego pasażerskiego odrzutowca i powiem tylko tyle - jestem pełen podziwu dla pilotów, mnie nie udało się nawet wystartować. W tym roku Taito nie zaprezentowało natomiast w Londynie żadnego programu pod nowym systemem G-Net. Widać z powyższego, że programów na wymiennych płytach jak na lekarstwo (z wyjątkiem Naomi oczywiście), i firmy koncentrują się raczej na drogich symulatorach, które mało kto kupuje. Ale jak tu kupować, gdy prawie równolegle na rynku pojawia się program z symulatora w postaci CD na konsolę. Branża automatów video niewątpliwie przeżywa głęboki kryzys i bez nowego, ożywczego pomysłu nie ma co liczyć na lepsze czasy w najbliższej przyszłości.

O fliperach nawet nie wspomnę w świetle ostatnich wydarzeń. No, może tylko parę słów. W tym roku w Londynie dosłownie wymiotło te maszyny. Jeśli jeszcze w ubiegłym roku naliczyłem ich bez mała 100, to w tym było może 10, z czego 7 szt. to nowy produkt Stern Pinball o nazwie **STRIKER XTREME**. Niestety nie zachwyca.

Ponieważ natura nie znosi próżni pewnie wcześniej czy później pojawią się automaty nowej generacji, na przykład z hologramami zamiast ekranów (podobno już robione są takie próby). Póki co jednak mamy niewiele nowości. Firmy uciekają od produkcji programów arcade i automatów w kierunku konsol i nic nie zapowiada by najbliższe lata przyniosły jakiś zdecydowany przełom. I tym pesymistycznym akcentem kończę relację z ATEI 2000.

Val B.



■ **Konami w bardzo efektowny sposób promowało swój najnowszy i całkiem udany wyścig GTI CLUB, a także fantastyczny SILENT SCOPE 2: FATAJ JUDGEMENT. Z prawej na dole rząd chwilowo nie obstawionych SPAWNÓW Capcomu.**

tel. 0-602 32 36 91

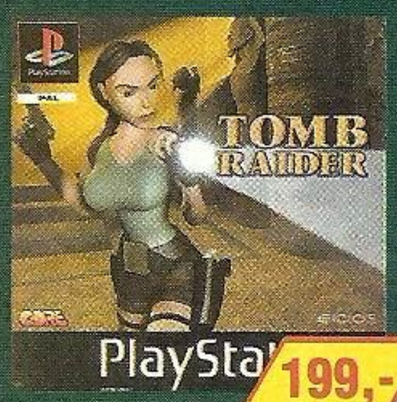
RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

WYMIANA GIER

Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się i o podobnej wartości rynkowej.
Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)



SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
Konsola PSX	599,-	399,-
Dual Shock	99,-	
Karta Pamięci MAX	39,-	
Karta Pamięci Sony	99,-	
Joystick	39,-	
Link Kabel	39,-	
Kabel RGB	39,-	
Action Replay	89,-	
Colin McRae	109,-	79,-
Command & Conquer Ret.	189,-	129,-
Crash 3	139,-	99,-
Crash Team Racing	199,-	159,-
Croc 2	199,-	159,-
Dino Crisis	190,-	149,-
Driver	190,-	149,-
FIFA 2000	195,-	159,-
Final Fantasy 7	109,-	79,-
Final Fantasy 8	199,-	159,-
GTA2	199,-	149,-
ISS Pro 98	189,-	119,-
Iss Pro Evolution	199,-	179,-
Legacy of Kain 2	199,-	139,-
Metal Gear Solid	190,-	159,-
Mision Impossible	199,-	149,-
Music 2000- prog.muzyczny	199,-	159,-
NBA 2000	199,-	159,-
Need for Speed 4	190,-	149,-
Omega Boost	190,-	149,-
Quake 2	190,-	159,-
Rayman2	190,-	159,-
Ridge Racer 4	190,-	99,-
Shadow Man	199,-	129,-
Silent Hill	190,-	149,-
Soul Reaver	190,-	149,-
Syphon Filter	190,-	149,-
Tomb Raider 3	189,-	119,-
Tomb Raider 4	199,-	159,-
V-Rally 2	199,-	149,-
WWF Attitude	190,-	129,-
nowości	**tel.**	**tel.**

NINTENDO 64

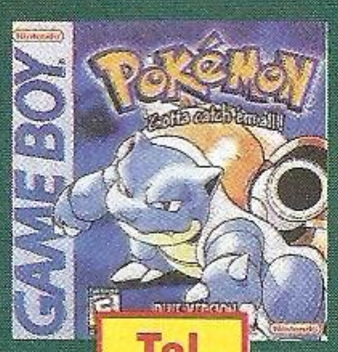
	NOWE	UŻYW.
Konsola N 64	599,-	299,-
Action Replay	129,-	
Joystick	119,-	80,-
Karta Pamięci	80,-	60,-
Rumbel Pack	60,-	50,-
Expention Pack	139,-	99,-
Armorines	259,-	199,-
Banjo-Kazooie	229,-	129,-
Beetle Adventure Racing	249,-	189,-
Castlevania	249,-	159,-
Command & Conquer 3D	249,-	169,-
Diddy Kong Racing	199,-	99,-
Donkey Kong Country	tel.,-	229,-
Duke Nuken 2	249,-	199,-
Episod I	249,-	139,-
Golden Eye	229,-	149,-
ISS 98	229,-	159,-
Mario 64	120,-	60,-
Mario Party	229,-	149,-
Mision Impossible	229,-	139,-
Mortal Kombat 4	229,-	189,-
Nba Jam 99	249,-	189,-
NBA Live 2000	269,-	199,-
Quake 2	249,-	199,-
Rainbow Six	259,-	199,-
Rayman 2	259,-	199,-
Ready 2 Ramble	249,-	199,-
Residebt Evil 2	259,-	219,-
Rogue Sqadron	229,-	149,-
Shadow Man	249,-	169,-
Super Smash Bros.	249,-	199,-
Tonic Trouble	249,-	199,-
Turok 2	199,-	120,-
Turok 3	249,-	199,-
Vigilante 8	249,-	199,-
Win Back	259,-	219,-
Wipeout 64	229,-	149,-
WWF Attitude	249,-	159,-
Zelda	229,-	149,-
nowości	**tel.**	**tel.**

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
Konsola Dreamcast PAL	tel.	tel.
Joystick	169,-	tel.
Joystick platforma	269,-	tel.
Karta Parnięci	159,-	tel.
Pistolet	199,-	tel.
Blue Stinger	245,-	199,-
Buggy Heat	245,-	199,-
Crazy Taxi	245,-	
Deka 2	245,-	189,-
Expen Dable	245,-	189,-
F1 World Grang Prix 2	245,-	199,-
Fighting Force 2	245,-	199,-
Get Bass	245,-	
House of Death 2 + pistolet	400,-	349,-
Power Stone	245,-	199,-
Ready 2 Ramble	245,-	219,-
Red Dog	245,-	
Sega Rally 2	245,-	189,-
Shadow Man	245,-	219,-
Snow Surfers	245,-	199,-
Sonic Adventure	245,-	199,-
Soul Calibur	245,-	209,-
Soul Fighter	245,-	219,-
Speed Devil	245,-	209,-
Super Speed Racing	245,-	189,-
SWWS 2000	245,-	179,-
Toy Commander	245,-	199,-
UEFA Striker	245,-	219,-
Virtua Fighter 3	245,-	199,-
Virtua Striker 2	245,-	
Worms	245,-	199,-
WWF Attitude	245,-	199,-
Zombi Rewange	245,-	
nowości	**tel.**	**tel.**

GRY NTSC

Berserk	340,-
Code Veronica	370,-
Crazy Bus	350,-
Crazy Taxi	350,-
D2	360,-
Resident Evil 2	320,-
Sega Rally 2	200,-
Shenmue	390,-
Virtual On	330,-
Zombi Rewange	330,-
nowości	**Tel.**



GAME BOY

Konsola Game Boy	290,-	Pokemon Red	tel.	Zelda	140,-
Gex 3D	99,-	Pokemon Blue	tel.	Super Mario Bros.	145,-
ISS Pro 99	145,-	Resident Evil	145,-	FIFA 2000	145,-
Lucky Luck	145,-	Rugrats MovieSpy vs Spy	145,-	Bomber Man	99,-
Montazuma Returns	99,-	Top-Gear-Rally	145,-	Prince of Persia	145,-
Mortal Kombat 4	145,-	Turok 2	99,-	V-Rally	145,-
NBA Jam 99	145,-	Vario Land 2	145,-	**nowości**	**tel.**

Wszystkie używane gry i konsole są w dobrym stanie,
a przed wysłaniem poddajemy je szczegółowej kontroli sprawności.

Na specjalne zamówienie oferujemy starsze tytuły w cenie od 50 zł, niedostępne w sprzedaży, na przykład: (Sony) Tekken 1, Crash 1; (Nintendo) Wawe Racer, Killer Instynkt Gold itp.

Po tym, jak Nintendo na przykładzie swojej 64-bitowej konsoli udowodniło całemu światu, że można wyprodukować system całkowicie wolny od gier z gatunku rpg-ów, wielbiciele tego właśnie typu gier zaczęli z nieufnością studiować plany wydawnicze firm mających w najbliższym czasie wejść na rynek z nowymi "sprzętami". Może was to zdziwi, ale w ostatnim plebiscycie przeprowadzonym przez jedną z najpopularniejszych stron WWW poświęconych konsolom kazało się, że to najbardziej popularny wśród graczy gatunek. I dla wielu osób konsole, na które nie ma zbyt wielu rpg-ów są przekreślane już na samym wstępie. Poniżej znajdziecie przegląd ośmiu RPG'ów, które pojawią się w pierwszej kolejności na PS2 i DC.

Platforma: PlayStation 2
Producent: From Soft

Eternal Ring

Można pokusić się o stwierdzenie, że w chwili obecnej dobrzy panowie z From Software przygotowują jakieś pięćdziesiąt procent rpg-ów na PS2. Nieważne jest, że na razie zapowiedziane są tylko cztery - statystyki brzmią tu o wiele bardziej obiecująco.
Pisaliśmy o tym tytule już kilka razy. Ale są ku temu powody - o grze z każdą chwilą wiadomo jest coraz więcej, a nie byłoby ładnie gdybyśmy nie zechcieli się tym z wami podzielić.
Wiecie już, że gra przedstawia świat z widoku pierwszej osoby. Ale nie wiecie pewnie, że głównym bohaterem jest Kain Morgan - młody żołnierz wiernie służący swojemu królowi. Jak to zwykle ufnych i wiernych poddanych spotyka - Kain dostaje pewnego słonecznego dnia królewski rozkaz udania się na samobójczą misję. Zwróćcie uwagę już na samą nazwę, na która dobroduszny król wysyła swego wasala: Wyspa Bez Powrotu. Jak się okazuje, grupa niechętnych królowi wysoko postawionych person właśnie bada wyspę próbując... Nie wiadomo co. I właśnie stąd misja dla Kaina "Mięso Armatnie" Morgana. Jak się w grze okazuje zadaniem Kaina jest zgłębienie tajemnicy tytułowego Wiecznego Pierścienia. Być może chodzi tu o Pierścień Wieczności, ale z pisowni wynika tak jak podałem wcześniej.
Jak się domyślacie samo dotarcie na wyspę nie nastręcza większych trudności. Te zaś wyrastają nieoczekiwanie kiedy śmiałek decyduje się na jej opu... Ale nie chciałbym zbyt wiele zdradzać. Wyspa Bez Powrotu jest podzielona na osiem swego rodzaju lokacji. Każda z nich jest zaś strzeżona przez smoka. Nie wszystkie smoki są nieprzyjazne, ale i tak trzeba je będzie pokonać aby przedostać się na strzeżony przez nie teren.
Ciekawym aspektem gry jest walka. Ma ona odbywać się w czasie rzeczywistym - jak w zręcznościówce na przykład. Intrygujący jest jednak oręż. Otóż bronią są noszone na palcach obydwu dłoni pierścienie. Pierścienie, na które natrafia się w czasie wędrówki mają różne magiczne cechy, a z grubsza można je podzielić na dwie grupy - te z czarami ofensywnymi i te z defensywnymi. Pierścieni ma być w grze ponoć ponad sto. To akurat może być problemem - biedny Kain ewidentnie nie jest najlepszym kandydatem do tej roboty bo palców ma zaledwie dziesięć. Dlatego kluczową sprawą będzie odpowiednie dobieranie noszonych pierścieni. Dodatkowo, ich różne kombinacje mają owocować różnymi efektami. W grze nie zabraknie też jednak białej broni. Pomysł na grę wydaje się ciekawy, autorzy obiecują olśniewającą grafikę i bardzo realistyczne zachowanie spotykanych postaci.

Płonąca szopa i przemykająca chyłkiem bestia (podpalacz?) prezentują się wybornie. Podobnie gigaslug.

Wszystko to wygląda bardzo ciekawie, tym bardziej, że rpg-ów fpp na konsolach prawie że nie ma. A przy tym będzie to pierwszy rpg na PlayStation 2, a to już samo w sobie...

Platforma: Dreamcast
Producent: Sonic Team

Phantasy Star Online

Ta gra budzi spore emocje - nic w tym dziwnego, ponieważ idea połączenia setek graczy i wrzucenia ich w jeden świat nie należy do specjalnie eksploatowanych w świecie konsol. Niestety jednak, jak na razie informacje na jej temat są niesamowicie skąpe. W Japonii gra poprzez internet nie jest specjalnie popularna - głównym narzędziem rozrywki jest tam konsola, a te dotychczas nie oferowały możliwości, które nakazywałby model globalnej wioski. Odkąd więc pojawiły się pierwsze głosy na temat modemu w konsolach i gry przez sieć - zawrzało. I chociaż okazało się, że nieco przedwczesne były pierwotne obietnice ludzi z Segi (początkowo cała intenetowa interakcja sprowadzała się do ściągania malutkich plików), to jednak weseli Japończycy już grają sobie w VIRTUAL ON:OT. Następnym krokiem musiało być coś innego. Ambitny projekt, o którym tu mowa został sklasyfikowany przez swoich twórców jako rpg sieciowy. Tytuł jest opracowywany przez Sonic Team. Nie do końca wiadomo na jakiej zasadzie ma funkcjonować świat gry - ale należałoby się skłaniać do wersji, w której kilku znajomych dołącza się do jednej gry jako członkowie jednej drużyny i zaczyna walczyć w swoim hermetycznym świecie. Co ciekawe, gra pozwalać ma też na grę bez podłączania się do sieci - wtedy postaciami reszty ekipy ma sterować sama konsola.
Na razie data premiery gry w Japonii została zapowiedziana na rok 2000 - bez bardziej szczegółowej daty.

Sonic Team wypuścił kilka screenów pokazujących fragmenty świata PSO. Co jak co, ale ten smok na drugim obrazku nie wygląda, jakby miał pokojowe zamiary...

Grandia 2

Platforma: Dreamcast
Producent: Game Arts

Walka prezentuje się równie ślicznie, co reszta świata gry. Zwróćcie uwagę na znakomicie wyrzeźbionego przeciwnika, który właśnie oberwał od naszego bohatera.

Próbując obniżyć rangę Square Millenium i jednocześnie zareklamować swój nowy produkt ludzie z Game Arts postanowili podać do publicznej wiadomości kilka ciekawych szczegółów związanych z drugą częścią ich uznanej w rpg-owym światku gry pod tytułem GRANDIA. Nie da się ukryć, że niezupełnie się to udało (Square zapowiedziało przecież TRZY nowe FINALE), ale trzeba przyznać, że Gameartsowcy porwali się z motyką na słońce.
Historia zaczyna się na dziesięć tysięcy lat przed wydarzeniami przedstawianymi w pierwszej części gry. Opowiada ona o wielkiej, totalnej wojnie jaką stoczyły między sobą siły zła i dobra.
Niestety najwyraźniej zabrakło gotowych na wszystko graczy aby oprowadzić do pomyślnego zakończenia batalii, w rezultacie to zło zatriumfowało. Co jednak dziwne, ludzie jakoś sobie żyją, a jedynymi śladami po pradawnym konflikcie są straszliwe rany na powierzchni planety - głębokie rozpadliny wrzynające się do samego jej jądra.
No i nad planetą zawisł też drugi, mroczny księżyc - niczym oko zła wpatrujący się w kryjących się przed jego blaskiem ludzi.
Dobro postanowiło nie dawać jednak za wygraną.
Po 10 000 lat przygotowań zdecydowało stanąć do boju.
A razem z nim - gracze.
Na razie zapowiedziano piątkę bohaterów: główny bohater to Rudo - łowca potworów (które po kataklizmie hasają sobie po powierzchni planety), władająca magią Elena - członkini Kościoła Granas w stopniu pani księdza (naprawdę), Milenia - kobieta magik oraz Miracle - bestiolud, wyznający zasadę bić mocno i nie używać czarów (poszukuje osób odpowiedzialnych za zniszczenie swej rodzinnej osady) i dziwny, przypominający dziewczynkę chłopiec (bądź przypominająca chłopca dziewczynka) imieniem Lauren.
Do wesołej gromadki dołącza też czterdziestoletni orzeł Rudo o imieniu Eagley - potrafi mówić i zapewne będzie wspomagać naszego bohatera w nierównej walce z siłami zła, reprezentowanymi przez liczne potwory.
System walki ma powrócić z GRANDII, choć mówi się o modyfikacji niektórych elementów.
Podobno w sferze zainteresowania twórców jest wprowadzenie trybu gry dla dwóch osób. Nie wiadomo jednak, czy twórcy mają na myśli połączenie dwóch konsol (za pomocą Internetu, lub przy wykorzystamiu karty sieciowej pozwalającej łączyć dwie konsole "na sztywno", która w momencie pojawienia się gry w Japonii powinna być już dostępna) czy też tradycyjny split-screen. Ciekawe, ten trend zaczyna pojawiać się coraz częściej. Zobaczymy jednak co z niego wyniknie.

Niestety, termin wydania wersji anglojęzycznej nie jest jeszcze znany. Możemy spekulować, że będzie to koniec roku.

Największa zmiana to bardzo poprawiona grafika - cały świat przedstawiony jest w bardzo żywych, radosnych kolorach, a widok przemierzających rynek miasta bohaterów od razu nasuwa skojarzenia z filmem animowanym. I to całkiem dobrze animowanym. Zresztą sami popatrzcie na screeny - będzie to najprawdopodobniej najładniejszy, a na pewno najbardziej kolorowy z rpg'ów, które dzisiaj przedstawiamy. ■

Nie ulega wątpliwości, że pod względem grafiki gra prezentuje się fenomenalnie. Czego nie można było powiedzieć o pierwszej części ożywionej niedawno na PlayStation...

Platforma: PlayStation 2
Producent: From Soft

Evergrace

Nasz koleżka Yuterland, jak widać na załączonych obrazkach, umie obchodzić się z mieczem. Fantastycznie wygląda też wielka ćma, z którą przyszło mu skrzyżować oręż.

Para bohaterów w jedynej lokacji, z której udostępniono screeny.

Do niedawna mogliśmy zaopatrywać was jedynie w informacje na temat nowych rpg-ów zbliżających się w stronę Dreamcasta. Czas rzucić coś na przeciwległą szalę. Kiedy rozpoczęto prace nad tym tytułem, wszystkim wydawało się, że oto powstaje nowy rpg, który wzmocni ilość tytułów spod znaku magii i miecza na konsolę opatrzoną zwiniętym makaronem. Okazało się jednak, że From Software już wcześniej zdecydowane było na przygotowanie dwóch rpg-ów na nowopowstałą konsolę Sony.

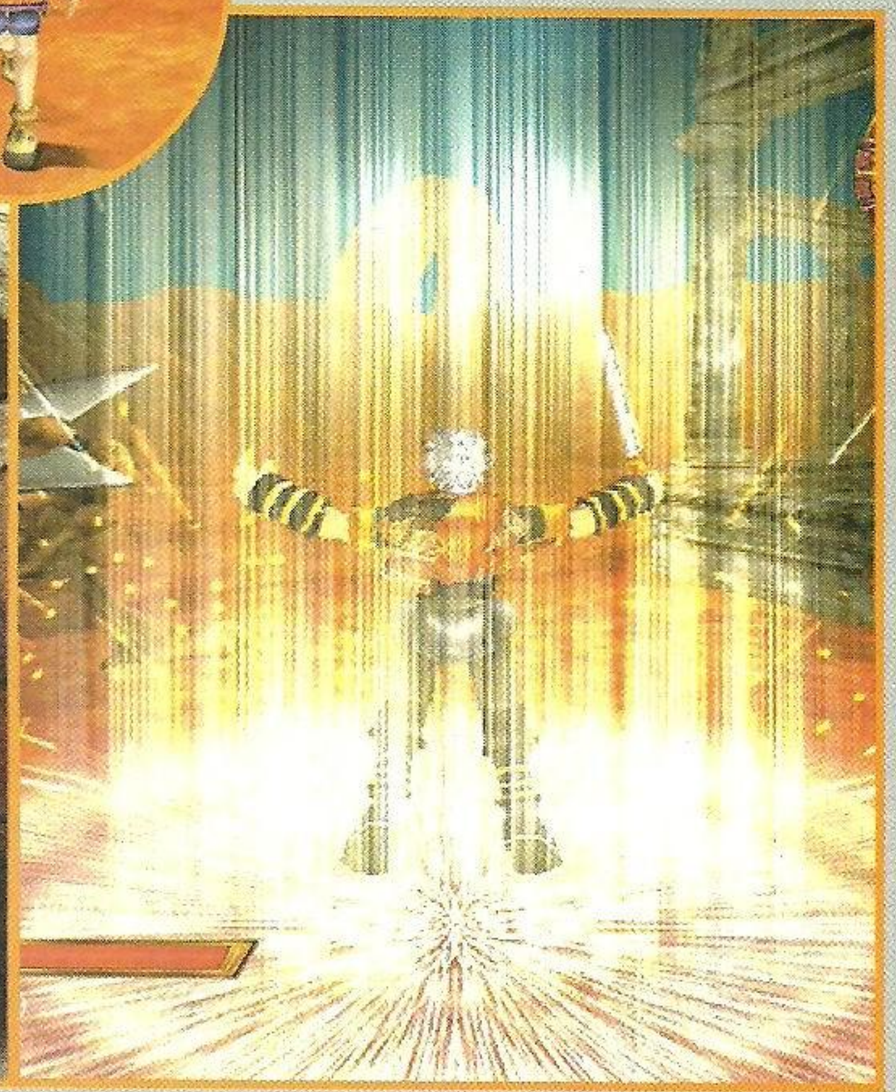
Historia zawarta na płycie (lub płytach) z EVERGRACE obraca się wokół dwóch postaci o dźwięcznych imionach Yuterald i Sharami. Ich losy przedstawione są w postaci dwóch odrębnych scenariuszy, w których gracz oddzielnie steruje poczynaniami jednej i drugiej postaci. Ich drogi jednak w pewnym momencie mają się połączyć i od tej pory gracz będzie już prowadził oboje do szczęśliwego, jak zapewne należy się spodziewać, finału.

Jak twierdzą ludzie z From Software, gra ma przywiązywać bardzo dużą wagę do detali dotyczących strony graficznej tytułu. To też zarazem stało się przyczyną tego, że EVERGRACE od początku był przygotowywany z myślą o 128-bitowym sprzęcie. Pod uwagę mają zostać wzięte nawet takie detale jak to, że zbroja i uzbrojenie przydzielane postaciom będą rzeczywiście zmieniały ich wygląd. Oznacza to, że naprawdę będzie widoczne czy nasz bohater ma na sobie metalową kolczugę i wielki obosieczny topór, czy też słomianą kapotę i tomahawk. Niby szczegół, a jednak.

Yuterald, po latach intensywnego treningu stał się jednym z Czterech Mistrzów Miecza Storty. Jego zapał do nauki w posługiwaniu się mieczem jest podsycany obrazami z dzieciństwa, kiedy to jego rodzice zostali zamordowani w napadzie zorganizowanym przez morderców z Morei. Yuterald postanowił poświęcić życie zemście i systematycznie tropił pozostałych przy życiu członków bandy. Pościg zaprowadził go do tajemniczego lasu Billiana, z którego bohater został nieoczekiwanie przeniesiony w jakieś zupełnie sobie nieznane miejsce. Do cesarstwa Ryube.

Sharami to dziewczyna mieszkająca w sąsiedztwie Yuteralda. Po śmierci rodziców chłopaka, stała się dla niego kimś w rodzaju matki. Ona także zostaje przeniesiona na teren cesarstwa Ryuben - jak się okazuje nieświadomym sprawcą całego zamieszania był sam Yuterald. W grze wykorzystany został Free Growth System pozwalający kierować rozwojem naszej postaci w trakcie rozgrywki w standardowy sposób, czyli poprzez przydzielanie punktów doświadczenia na różne cechy. Te z kolei mają występować w dosyć dużym wyborze. Rolę Materii, lub może co bardziej aktualne GF-ów mają w grze sprawować specjalne kamienie magiczne o nazwie Palmira. To one determinują umiejętności magiczne bohaterów, one także poprawiają sprawność i dodają bonusy do cech postaci. Palmiry są przypisane do różnych żywiołów, a ich łączenie z różnymi częściami uzbrojenia lub zbroi owocuje stworzeniem artefaktów o magicznych zdolnościach.

No i co w tym takiego? Przecież to scenariusz tysiąca innych rpgów, które były, są i będą. Po pierwsze więc - zobaczymy jak to zostanie zrealizowane - From Software do amatorów przecież nie należy. A po drugie - to będzie na PS2 i będzie miało śliczną grafikę. Czyli - na początek wystarczy.



Moc graficzna PlayStation 2 bez problemów pozwoli na wygenerowanie wspaniałych efektów świetlnych towarzyszących czarom - jak choćby ten z prawej strony.

Dark Cloud

Platforma: PlayStation 2
Producent: Sony SCEI

Ciemna Chmura jakby na przekór samemu tytułowi wygląda tak radośnie, ciepło i optymistycznie, że chciałoby się aby nosiła tytuł w rodzaju Jasne Niebo, Ciepła Przystań czy wręcz Kwiecisty Klomb.
Ale tak nie jest.
O ile dwie wymienione wcześniej pozycje na PS2 należą do nurtu typowych, czystych gatunkowo rpg-ów, o tyle DARK CLOUD zdecydowanie się wyłamuje. Gra ta jest do pewnego stopnia połączeniem gatunku znanego jako God Game (m.in. POPULOUS) z konwencjonalnym rpg-iem. Centralną postacią jest młody chłopiec, którego zadaniem jest wylądowanie swoim latającym kawałkiem wyspy w miejscu, z którego została ona wyrwana. Problem polega na tym, że jakiś mroczny gość posadził na miejscu zajmowanym dotychczas przez wioskę bohatera swe złowrogie królestwo. Po prostu wygląda to tak, jakby ktoś wyrwał poletko ziemi i na jej miejscu posadził inne. Dziwne, prawda?
Zasadniczo zadanie gracza polega na zbudowaniu własnej, spokojnej wioski. Przenosząc się pomiędzy zawieszoną w przestrzeni latającą wyspą, a powierzchnią planety nasz bohater musi zdobywać nowych przyjaciół i wypełniać questy. Gracz może stawiać budynki, mosty, zmieniać je w przypadku gdyby okazywało się, że nie pasują, zmieniać pogodę i ogólnie kreować świat, na który później schodzi zwiedzając stawiane przez siebie budowle. Przenoszenie się pomiędzy zawieszoną w powietrzu wyspą, a powierzchnią planety jest natychmiastowe - obraz zoomuje się w rewelacyjny sposób - czasami efekt taki stosowany jest w teledyskach (np. "Black or White" Jacksona).
Jak na razie, zarys fabuły, którą przedstawiłem jest mocno zamglony - przykro mi, ale tyle tylko wiadomo. Nie jestem nawet w stanie powiedzieć nic na temat walki. Ale za to przemierzanie kreowanego przez gracza świata odbywa się m.in. na latającym dywanie.
Chwilowo gra zapowiada się niezwykle ambitnie. Nie wiem nawet czy nie za bardzo. Fatalnie byłoby, gdyby okazało się, że była tylko pretekstem do zaprezentowania robiących wrażenie efektów graficznych z całym tym zoomowaniem. ■

Kolorowa, radosna i optymistyczna - tak w skrócie można przedstawić grafikę w DARK CLOUD. Fantastyczne drzewa.

Time Stalkers

Platforma: Dreamcast
Producent: Climax

Wiele obiecywaliśmy sobie po tym tytule. Niestety. To właśnie przypadek długo przygotowywanego dzieła firmy Climax pokazuje, że "nowej generacji" nie znaczy wcale "lepsze".
Gra wygląda ładnie. Ale samo to nie wystarczy. Dobra gra nie owinie się sama wokół ładnej szaty graficznej, żeby nie wiem co. Nawet jeżeli makaron na obudowie to sugeruje.

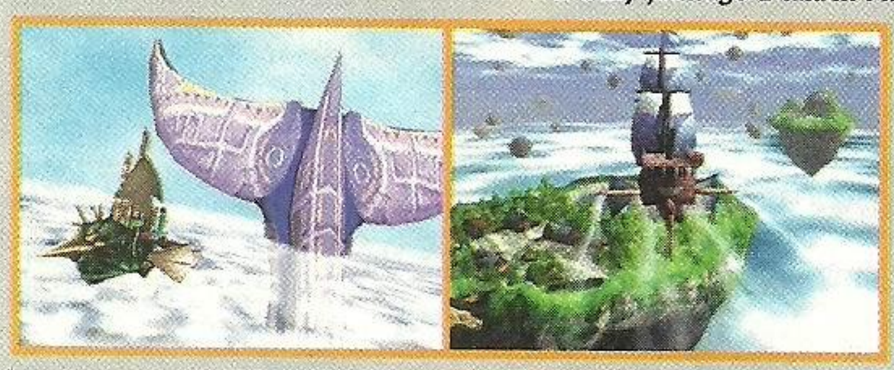
Sam zalążek historii jest dosyć oryginalny, choć od razu wprowadza elementy, które wywołują różne reakcje. Otóż gra wpycha Sworda (to imię naszego bohatera) do tajemniczego świata będącego de facto skrawkami różnych, bardzo odmiennych światów z różnych epok wrzuconych do jednego kotła. Są one czymś na kształt wysepek pozawieszanych w przestrzeni i utrzymywanych w takim stanie jakąś tajemnicza siłą. Zadaniem Sworda staje się dojście co spowodowało, że tak się to wszystko wymieszało i zaprowadzenie porządku.
Niestety w przypadku tej gry nie obyło się bez krytykowanego przez nas w rpg-ach motywu podróży w czasie. Czyli - w jednej chwili walczymy przy pomocy miecza z trzygłowymi smokami, a za chwilę robimy to samo tylko, że naprzeciwko stają nowoczesne wielkie roboty, a chatki wieśniaków mijane po drodze zastępują futurystyczne budowle. Moim zdaniem burzy to harmonię - tak było w FFVIII i tak jest też tutaj. Ale wam oczywiście może przypaść to do gustu.
W czasie gry natrafia się na pięć sympatycznych postaci, które ruszają z graczem aby zbawić świat.
No i zaczynamy. Gra ma niezbyt dobrą pracę kamer, zwiedzanie podziemi - niestety także monotonne (spora wada - używanie tylko jednej postaci do walk), bardzo irytuje ładna grafika tylko pokazująca jak mogło być dobrze, no i poza tym, tak jak w AZURE DREAMS za każdym zejściem do podziemi poziomy doświadczenia postaci się zerują. I znikają wszystkie przedmioty. Jest to moim zdaniem najgorsze rozwiązanie z możliwych - nic tak nie irytuje jak świadomość tego, że właśnie zupełnie ignorowane są wcześniejsze twe wysiłki i pomimo spędzenia w innych podziemiach licznych godzin, Sword wciąż jest zielony jak szczypior. Tak, cała magia też idzie w diabły.
Chyba był kiedyś taki gość, nazywał się Syzyf... ■

TIME STALKERS zostało wydane w Japonii jako CLIMAX LANDERS. Mimo zarzutów trzeba przyznać, że grafika prezentuje się nienagannie. Ale imię głównego bohatera...

Platforma: Dreamcast
Producent: Team Andromeda

Eternal Arcadia

Grę opracowuje zespół Team Andromeda (twórcy m.in. PANZER DRAGOON RPG). Sceneria obejmuje przestworza - poprzez umieszczenie akcji na szybujących wyspach graficy dostali okazję, aby pokazać swój kunszt z całym rozmachem. Lazurowe niebo upstrzone plamkami zawieszonych gdzieniegdzie wysp przecinane jest smukłymi sylwetkami powietrznych galeonów, jedynych środków transportu pomiędzy nimi. Dobrzy ludzie dokonują coraz śmielszych wypraw zapuszczając się w coraz to bardziej odległe zakątki niebios. Nawigacja powietrzna rozwija się, a mieszkańcy wysp mają coraz więcej powodów do dumy. Tyle, że nie wszyscy. Bo skoro są okręty, to zaraz też musza pojawić się piraci. W tym przypadku bandy tych podniebnych przestępców zrzeszone są pod jedną banderą jako Czarni Piraci. Zajmują się oni łupieniem wysp, które na swoje nieszczęście znajdują się na ich drodze. Ich przeciwieństwem są Niebiescy Piraci - ci atakują tylko i wyłącznie inne podniebne okręty, a dodatkowo stawiają sobie za cel tylko okręty uzbrojone. I to najlepiej takie, które sprawiają wrażenie niepokonanych. W tym akurat wypadku nie da się ukryć, że Niebiescy postępują dosyć honorowo. Rola gracza wrzuca go w buty jednego z takich Niebieskich śmiałków - jako Vyse stajemy do walki ze złem tego świata. Główną rolę żeńską odgrywa Aika - piękna towarzyszka naszego bohatera. Vyse wraz z załogą swojego okrętu stara się walczyć z zagrożeniem, jednocześnie nie ustając w poszukiwaniu mitycznego, nie odkrytego dotychczas, ale już owianego legendą kontynentu. Do tej pory nie wiadomo jeszcze w jaki sposób do rozgrywki wmieszane zostaną podniebne statki - czy będzie można toczyć przy ich pomocy walki i jak będą one wyglądały. Wiadomo natomiast, że z całą pewnością nasi bohaterowie będą często stawali do boju - Vyse wyciągnie wtedy do walki swój miecz, Aika skorzysta zaś ze śmiertelnie skutecznego bumerangu. Walka odbywa się tu na zasadach znanych z innych rpg-ów - jest turowa, a polecenia wydaje się poprzez wybieranie opcji z licznych okienek. Specyfika świata Arcadii nie sprowadza się tylko i wyłącznie do jej powietrznego charakteru. Jest to też świat sześciu księżyców. Księżyce, oprócz odpowiedniej poświaty, są też źródłem magii. A to za sprawą odrywających się od nich fragmentów, które następnie jak komety spadają na Arcadię. Owe spadające okruchy nazywane są Magicznymi Kamieniami i są bardzo cenne - obdarowują bowiem każdego kto je nosi odpowiednimi mocami zaś przekute na oręż - znacznie wzmacniają jego działanie. ■



Szybujące w błękitnych przestworzach statki, wyspy czy okręty to kolejna z obsesji japońskich twórców gier rpg. To nowy trend...

Reprezentująca obok Grandii najbardziej tradycyjne podejście do gatunku RPG na Dreamcasta ETERNAL ARCADIA powinna trafić w gusta wygłodniałych posiadaczy DeCe.

Platforma: Dreamcast
Producent: Ronin Ent.

Legend of the Blademasters

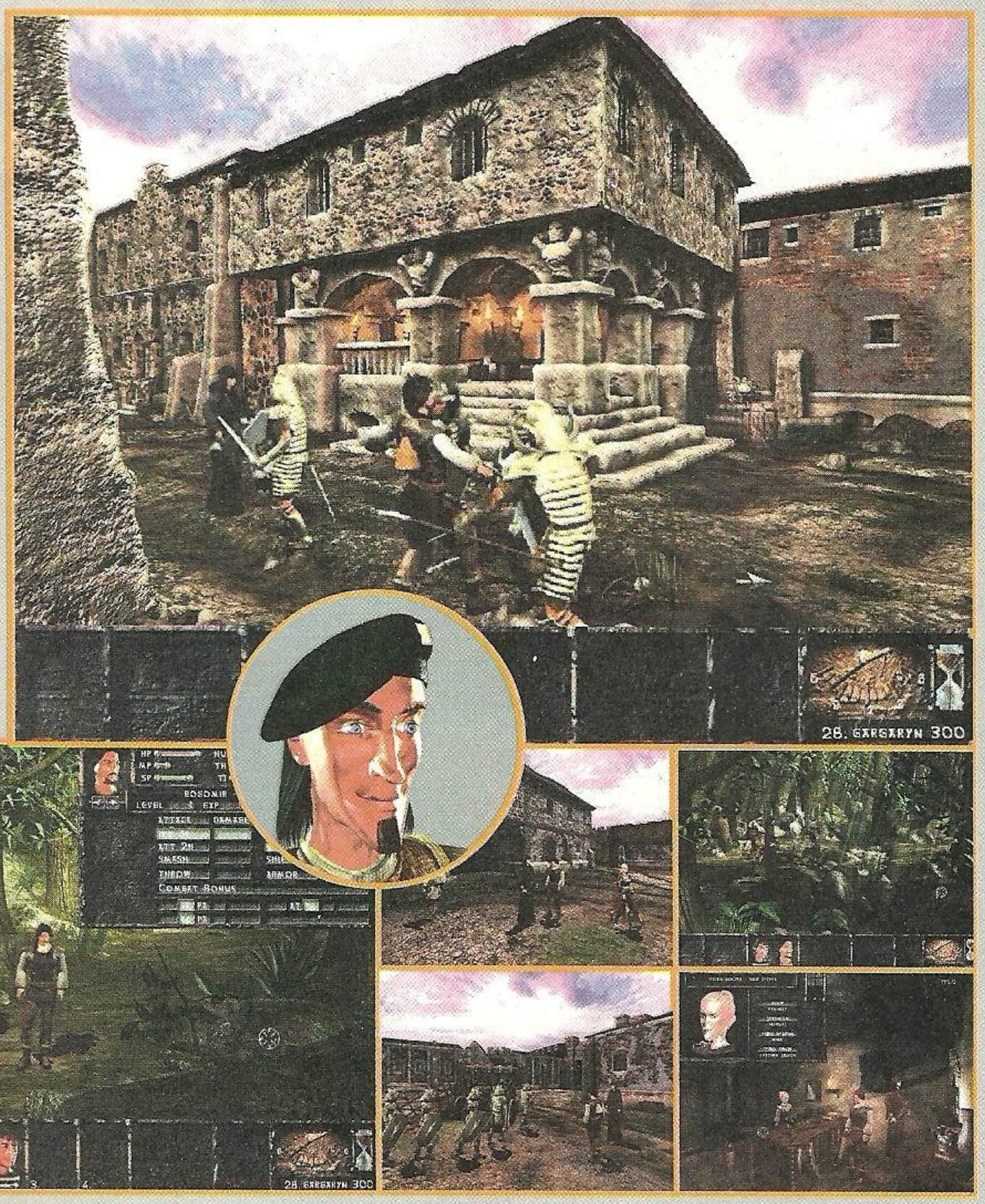
Jest już kilka poważnych rpg-ów, jest innowacyjny, czas więc na coś bardziej zręcznościowego. Siedemnastoletni Erik Valdemar dwa lata temu stracił rodziców, kiedy dzika bestia zaatakowała zamieszkałą przez nich spokojną osadę. I tak stał się sierotą...
Kilka lat później nasz młodzian włóczył się po okolicy wioski, kiedy natrafił na tajemniczy, zaklęty miecz. Jak się okazało jest to jeden z siedmiu potężnych ostrzy, których poszukują złowrodzy Strażnicy. Erik w jakiś sposób dowiaduje się, że miecze te są jedynym co stoi na przeszkodzie Strażnikom, aby zamieszkiwane przez niego królestwo obrócić w perzynę. Decyduje się więc wziąć bieg spraw w swoje ręce. A z pomocą spieszą mu: O'Lora - piękna, dwudziestoletnia elfka, Lucan - średnio urodziwy dwudziestoczteroletni górski ork (wyglądający jednak zupełnie jak karzeł) oraz zdecydowanie szpetny, osiemsetosiemnastoletni August - strażnik żywiołów walczący ze złem wszelakim.
Gra ma pozwalać na prowadzenie walki w czasie rzeczywistym - gracz będzie mógł wydawać rozkazy swoim

Już po bardzo wczesnych screenach wyraźnie widać, że autorzy zaczerpnęli więcej inspiracji z ZELDY na N64, niż z dwóch ostatnich części FINAL FANTASY na PlayStation.

Arcatera: The Dark Brotherhood

Platforma: Dreamcast
Producent: Westka Comm.

W rzeczy samej ARCATERA jest połączeniem przygodówki i rpg-a. Gra tworzona jest przez doświadczonych ludzi z Westka Communications - raczkującej niemieckiej firmy developerskiej. Dość powiedzieć, że gra jest przygotowywana od... 12 lat. Pracując w tym tempie, ludzie z Westki zrobią jeszcze pewnie dwie-trzy gry i sukces ostatniej będą świętować w domu starców.
Gra opierać się ma na systemie mało znanego papierowego rpg-a i jest osadzona w realiach pseudośredniowiecznych, z dużą domieszką elementów pozbieranych z literatury i mitologii. Gra opowiada o śledztwie prowadzonym przez głównego bohatera - stara się on rozpracować satanistyczną organizację Dark Brotherhood pragnącą doprowadzić do zamieszania w mieście, w którym rozgrywa się akcja. Tak jak pisaliśmy już wcześniej jedynym ograniczeniem narzuconym przez grę jest czas - zagadkę trzeba rozwiązać w trzy tygodnie (wirtualne, nie te prawdziwe). Poza tym gra daje niemal nieograniczoną swobodę, żadnych pobocznych questów i realizm. Ma też być tak nieliniowa, jak jest to tylko możliwe. Na korzyść ma działać sposób, w jaki będzie dostosowywać się do postaci gracza - przytoczę tutaj standardowy przykład drzwi: jeżeli postać, którą steruje gracz jest silna - można je wyważyć, jeżeli jest magikiem - może użyć odpowiedniego zaklęcia, a osobnik wyuczony w fachu złodziejskim zapewne zechce wykorzystać swoje umiejętności. Świat Arcatery podzielony jest na kilka regionów, z odrębnymi warunkami atmosferycznymi, mieszkańcami oraz specyficznym klimatem charakterystycznymi dla każdego z nich.
Środowisko gry opiera się na lokacjach z prerenderowanymi, aktywnymi tłami. Postacie także są wyrenderowane (nie ma tu trójwymiarowego engine'u) co czyni grę wizualnie bardziej zbliżoną do klasycznych PeCetowych przygodówek. Jak zapewniają autorzy nie są to jednak typowi NPC-owie, zamiast tego każdy z nich obdarzony jest własną osobowością i cały czas zajmuje się swoimi sprawami - znaczącą rolę odgrywa w tym pora dnia (w nocy się ponoć śpi czy coś takiego). Cztery klasy postaci do wyboru, około stu lokacji i nieco więcej realistycznych postaci, niebanalny scenariusz i dosyć nietypowa (przynajmniej jak na konsolę) rozgrywka. Szykuje się ciekawa pozycja.
Tym bardziej, że nie będzie to przedstawiciel gatunku jap-pgów. ■



Arcatera na pierwszy rzut oka bardziej przypomina przygodówkę niż rpg. W rzeczy samej jest dosyć zgrabną hybrydą.

ludziom w locie - trzeba to docenić, bo naprawdę rzadko zdarza się aby jakiś rpg zrywał z tradycją turową. Chociaż należy dodać, że jedynie Erykiem będzie można robić wszystko - reszcie postacie można będzie wydawać tylko przybliżone polecenia - realizacją zajmą się sami.
Motyw poszukiwania określonej ilości przedmiotów jest stary jak świat, więc nad fabułą za bardzo nie będziemy się rozwodzić. Ważne jest to, że miecze są porozrzucane po całym świecie, a Eryk i jego kompania, podejmując się różnych pobocznych questów muszą rozwalić watahy przeciwników i dotrzeć do nich wszystkich - dopiero bowiem wykorzystując magiczne właściwości wszystkich siedmiu miecza Eryk będzie w stanie poradzić sobie ze złymi Strażnikami.
W tej chwili jest jeszcze zbyt wcześnie aby wdawać się w szczegóły, ale jest podobno rozważany tryb gry kilku osób jednocześnie (gracze wcielaliby się w różne postacie z drużyny), ale trudno jest cokolwiek powiedzieć na pewno. No i to kolejna gra, której autorami nie są Japończycy, a Amerykanie. A z tymi różnie bywa. ■

Amerykańskie rpg-i często okazują się pomyłką (vide SHADOW MADNESS). Inna sprawa, że zbyt wielu ich nie ma - a dajmy im więc kolejną szansę. Może to jest to...

ZOMBIE NATION

Resident Evil to zjawisko kosmoplatformowe. W chwili obecnej praktycznie na każdą liczącą się platformę zapowiedziana została taka czy inna wersja gry, w planach twórców jest też od jakiegoś czasu znajdujący się w stanie "kręcenia" film, są komiksy, figurki, ścieżka dźwiękowa...

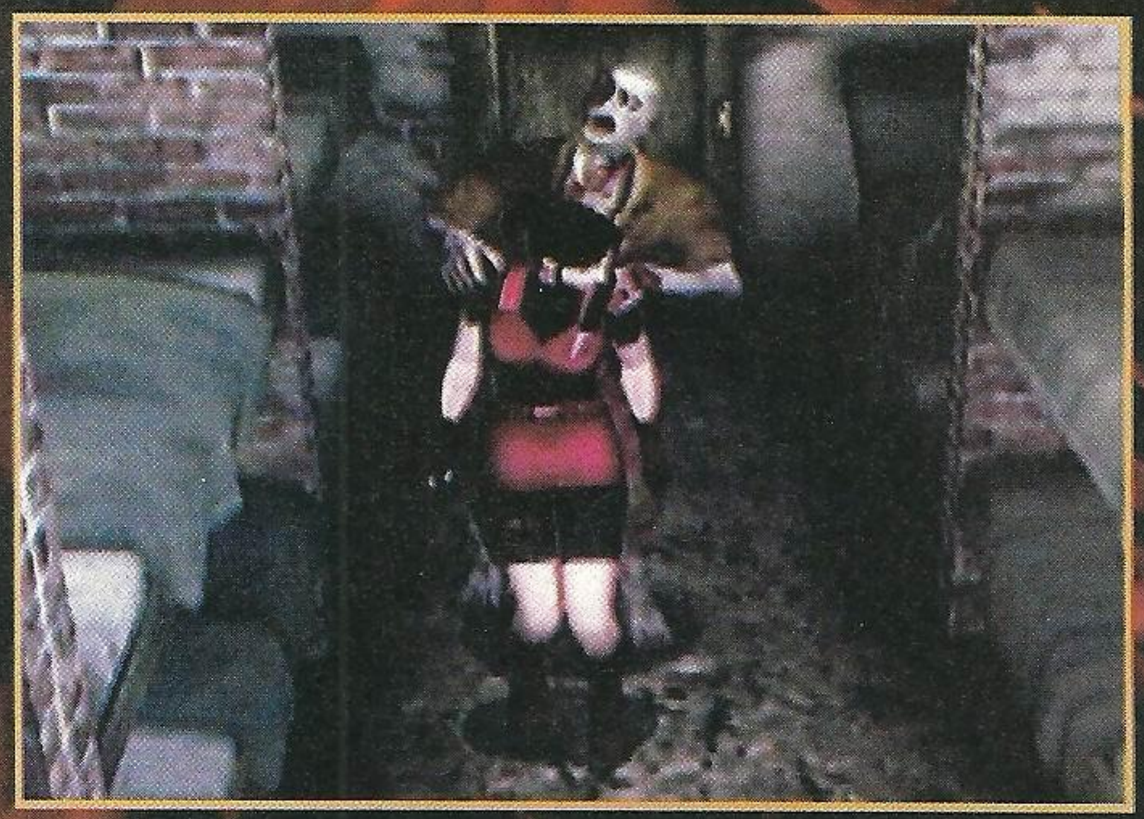
txt: Banan

Zawód: Zombiak

Słusznie, czy niesłusznie konsolowe horrory wszystkim kojarzą się z zombiakami. W zasadzie jest to najzupełniej zrozumiałe - gatunek popularyzowany na dużym ekranie przez tak barwne postacie jak Freddy Krueger czy Michael Myers, był początkowo traktowany na konsolach po macoszemu.
I żadnych postaci, z którymi przeciętny blady, wychudzony i nie wyspany gracz mógłby się zidentyfikować praktycznie nie było. Wystarczy tylko spojrzeć z jednej strony wielki, uśmiechnięty blondyn z giwerą, z drugiej - skacząca niczym łania nieprawdopodobnie hojnie obdarowana przez naturę pani archeolog, potem goście z kaloryferkami wykonujący dziesięciociosowe combosy czy różni niewidoczni zza szyb, ale zapewne niesamowicie chłodni i wyluzowani piloci samolotów, kierowcy samochodów i inni mistrzowie.
Do czasu, kiedy pojawili się Oni.
Wszystko zaczęło się w roku 1996, kiedy firma słynąca ze swoich dwuwymiarowych mordobić wydała grę o tajemniczo brzmiącym tytule **RESIDENT EVIL** - historyjkę, w której pierwsze skrzypce grała zgraja przestępujących wolno z nogi na nogę i pomrukujących groźnie zombiaków. Jeszcze wtedy nikt nie wiedział, ale to właśnie były narodziny legendy. Legendy ubranej w postrzępioną koszulę, nie potrafiącej wydobyć z siebie nic poza niezrozumiałymi pomrukami oraz żrącymi wymiocinami, i bardzo, bardzo powolnej. Ale mimo wszystko - legendy.
Naturalnie nie same zombiaki stworzyły RE. Były to także zastosowane w bardzo przemyślany sposób statyczne kamery, ustawiane w różnych lokacjach zgodnie z wymogami horrorów klasy-B. Można nawet pokusić się o stwierdzenie, że sięgały do wzorców ustanowionych przez Hitchocka. A przynajmniej do nich aspirowały.
Proste chwyty, znane z filmów oglądanych przez amatorów rozrywki z panami polanymi ketchupem i atrapą siekiery założoną na głowę nagle trafiły na ekrany telewizorów pragnących nowej formy rozrywki graczy. I chwyciło.
Pierwsza konsolowa gra, która była horrorem odniosła spory sukces. Momenty takie jak zombiak nieoczekiwanie wyskakujący ze stojącej za plecami głównego bohatera szafy, nagle wlatujące przez okna ptaki - wreszcie w grze można się było przestraszyć. Nie spodziewający się niczego gracze nagle dostali potężną dawkę adrenaliny. Rezultat - granie w RE nie może równać się z nastrojem towarzyszącym żadnej innej grze - po akcji z psami wskakującymi przez okno już nikt nie grał wyluzowany - tutaj za każdym rogiem mogło czaić się coś bardzo nieprzyjemnego.
I z reguły właśnie się czaiło.
Od tamtej pory zombiak powracał w każdej kolejnej części Residenta. Ponieważ stał się niejako flagową postacią serii, autorzy poświęcali mu coraz więcej uwagi - pojawiły się zombiaki płonące, zombiaki szybkie, zombiaki wolne, zombiaki grube, zombiaki kobiety... Cała ich masa.
I nic dziwnego. Najciekawsze jest jednak to, że zombiaki wyszły nawet poza ramy serii Residenta. Nagle okazało się, że żaden prawie horror, które zaczęły pojawiać się po sukcesie pierwszej części serii, nie jest w stanie poradzić sobie bez humanoidalnego, siejącego postrach umarlaka.
Praktycznie każda gra starająca się wprowadzić niezbyt ciepły nastrój wrzuca zombiaka w takiej czy innej postaci. Pierwszy punkt to naturalnie wspomniana już seria **RE**, poza tym są niezbyt normalni lekarze, pielęgniarki i dzieci w **SILENT HILL**, dziwne postacie w **CLOCK TOWER 2**, wampiry i inne ludzko wyglądające stworzenia w **COUNTDOWN: VAMPIRES**. Sporo tego.
W zasadzie pozostaje nam czekać na moment kiedy pojawi się tytuł pozwalający graczowi wcielić się w rolę powolnego, bezrozumnego i wygłodniałego zombiaka. Tyle tylko, że gra ta nie byłaby już horrorem. Paradoksalnie, stałaby się ona prawdziwym dramatem o losach walczącego z nieuleczalną chorobą biedaka...

Jestem mordercą? Jak to? Proszę mi powiedzieć kogo zabiłem!

W gatunku zwanym popularnie horrorem jednym z ważniejszych czynników jest dźwięk. Jak nigdzie indziej chyba, odpowiednio dobrana ścieżka dźwiękowa potrafi tchnąć w średnio nawet udane dziełko dawkę napięcia rekompensującą wszelkie braki w dziale graficznym czy merytorycznym. Niech nawet okaże się, że za tamtym rogiem znajdziemy kolejnego gościa w pasiastym swetrze i z nożami na rękach, niech nawet składa się z pięciu polygonów na krzyż - jeżeli odpowiednio dobrana została muzyka stanie się to i tak jednym z bardziej mrożących krew w żyłach momentem jaki przeżyjecie.
I trzeba tu w tej chwili oddać konsolowym horrorom, że z reguły starają się dbać o to, aby strona audio była w najgorszym wypadku poprawna. Ciekawym zabiegiem jest w tym momencie zupełne zarzucenie muzyki, na rzecz kilku akordów - mistrzowskim przykładem takiego potraktowania tematu jest ścieżka (a raczej jej brak) z **SILENT HILL**. Nie natrafiamy tu jednak na ciszę - zamiast muzyki, w grze występują liczne odgłosy burzące ciszę. I zapewniam was, że są nie mniej niepokojące. Podobnie mamy w **SHADOW MAN** - niektóre elementy tworzące tło dźwiękowe przyprawiają o drżenie - rozbrzmiewające w hallach koloru rdzy śmiechy dzieci przerywane wizgiem wysokoobrotowych wierteł stanowią iście piorunującą mieszankę. Jeżeli dodać do tego świetną ścieżkę dźwiękową **BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN** wraz z rewelacyjnym lektorem wcielającym się w Kaina można nawet dojść do wniosku, że horrory należą do najbardziej starannie i najlepiej udźwiękowionego gatunku gier.
Ale byłby to wniosek błędny.
Na drugiej szalce pojawiają się natychmiast brzmiące co najmniej groteskowo horrory Capcomu i Segi. Teksty rzucane przez Claire, Leona, Chrisa czy Jill należą do najmniej przekonujących jakie można sobie tylko wyobrazić.
Są one nie tylko co najmniej niestosowne do sytuacji, ale jeszcze ton jakim wygłaszają je nasi bohaterowie - to po prostu trzeba usłyszeć. Ogólnie - sprawa zahacza o filmy na poziomie tych, które kręcił nieodżałowany mistrz kiczu - Ed Wood.
Najciekawsze jest to, że wszystkie co bardziej znaczące pozycje gatunku "z dreszczykiem" podpadają pod jedną z tych dwóch kategorii. Żadnych kompromisów - albo totalny kicz, albo prawdziwe mistrzostwo. Przez pewien czas dominowała nawet pewna teoria, głosząca iż Capcom specjalnie podłożył nędzne głosy w celu większego zbliżenia klimatu pierwszej części serii do produkcji filmowych klasy B typowych dla tego gatunku, ale spokojnie można włożyć to między bajki. Po prostu Japończycy mają skłonność do przesady.
I wydaje im się, że dialogi osób stojących oko w oko w potworami z najgorszych koszmarów winny przebiegać właśnie tak, jak ma to miejsce w ich grach.
No, a poza tym teksty są bardzo często dosłownym tłumaczeniem dialogów



Zombiaki to bardzo towarzyskie stworzenia, ale ludzie nie wiedzieć czemu się ich boją. Oto przełom w stusunkach zmobiako-ludzkich. Masaż.

Ojców Trzech

Pomimo, że faktycznymi twórcami serii Resident Evil są panowie Shinji Mikami (producent serii) oraz Yoshiki Okamoto (szef firmy Flagship, która zaopatrzyła Capcom w scenariusze do m.in. RE2 i RE:CV) to nie sposób nie wspomnieć o dwóch innych ojcach.
Pierwszym z nich jest pan George Romero - twórca m.in. trylogii "Żywych Trupów". Filmy te dokładnie przedstawiły protoplastów Residentowych zombiaków pokazując je jako powolne, bezrozumne i łaknące świeżego ludzkiego mięsa istoty.
Drugim ojcem jest zaś firma Infogrames - wydana przez nich w ... roku gra ALONE IN THE DARK pokazała jak w grach należy straszyć. Zastosowano tu także system kamer, który najwyraźniej bardzo przypadł do gustu panu Mikami.

Horror w Twojej głowie

Horrory, jak mało które gry potrafią wciągnąć przykutego do telewizora, skąpanego w strugach zimnego potu nieszczęśnika na przemian zanoszącego się maniakalnym śmiechem i histerycznym chichotem. Na pewno zdarzyło się to tobie. I tobie. I tobie. Ale skąd wiecie, że właśnie przekroczyliście granicę? Są pewne symptomy.

Tak więc kiedy...
...twój cień jest tylko okrągłą, czarną plamką...
... rozmawiasz z ludźmi, którzy mówią coś do ciebie nie poruszając ustami, mają cały czas ten sam wyraz twarzy i co jakiś czas wykonują nieskoordynowane ruchy...
... zapisujesz na każdej napotkanej na drodze maszynie swoje dzieje, mając nadzieję, że w przypadku twej śmierci ktoś bardzo do ciebie podobny odczyta je i będzie kontynuował...
...w przypadku śmiertelnego zagrożenia decydujesz się rozdzielić z przyjacielem, który niejasno mówi coś o zajęciu się ważnymi sprawami...
...i wydaje ci się to najzupełniej zrozumiałe...
...znajdujesz pudełka z amunicją w lodówce, za łóżkiem, pod stołem, w łazience, na telewizorze, na łóżku i na kominku...
... nie mrugasz oczami...
...zaopatrujesz się w identycznie wyglądające skrzynie, rozstawiasz je po okolicy i chowasz coś do jednej mając nadzieję, że wyjmiesz to z drugiej...
...nosisz kieszenie wypchane taśmami do maszyny do pisania...
...poruszasz się w niskiej rozdzielczości i nagle przechodzisz w bardzo płynną i efektowną animację...
...wyjeżdżając na ferie zamykasz drzwi na klucz, który chowasz do ukrytego na podwórzu pudełka otwieranego złotym chrabąszczem, którego to wkładasz do koperty zaadresowanej do sąsiadów, których kluczyk do skrzynki wisi w pobliskim komisariacie...
...w lodówce masz trzydzieści porcji startych na proszek paproci...
...co jakiś czas próbujesz usprawnić swego shotguna dołączając do niego przypadkowo wybrane kawałki złomu znalezione w domu...
...w kieszeni możesz nieść albo sześć małych kluczyków albo obrotowy karabin maszynowy, M16 i wyrzutnię rakiet...
... nie giniesz od bezpośredniego trafienia rakietą przeciwpancerną...
...po trzech-czterech ugryzieniach w szyję przez przypadkowo napotkane osoby zaczynasz kuleć...
...nie odbijasz się w lustrze...
...nigdy nic nie jesz...

...to znaczy, że ONI już niedługo się pojawią. Ale jesteś przecież gotowy, nieprawdaż?

japońskich.
Nie wspominam już, że w pierwszym zdaniu jakie pojawia się po rozpoczęciu **RE3: NEMESIS** mamy błąd interpunkcyjny...

Residenty na konsole

1 gra na Saturna (RESIDENT EVIL), 6 na PSX-a (RESIDENT EVIL, RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT, RESIDENT EVIL 2, RESIDENT EVIL2: DUAL SHOCK EDITION, RESIDENT EVIL3, RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR), 2 na Nintendo 64 (RESIDENT EVIL 2, RESIDEN EVIL: ZERO), 1 na GameBoya (RESIDENT EVIL), 2 na Dreamcasta (RESIDENT EVIL 2 oraz RESIDENT EVIL: CODE VERONICA), 1 na Game.com (RESIDENT EVIL 2 - **na screenie**). Razem - 13.

Duży Ekran

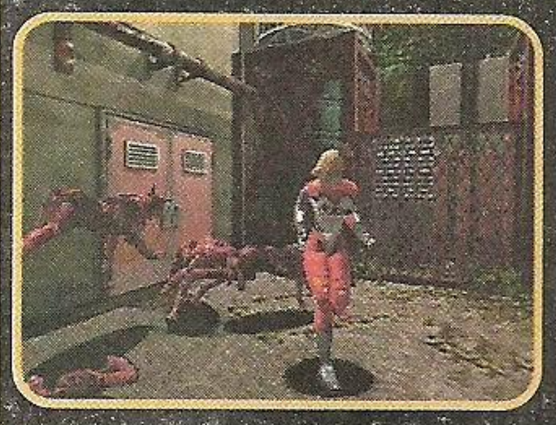
Capcom lubi, żeby wszystko było jasne. A jak wydaje się trzynaście gier z jednej serii jasne jest, że popyt na nią jest całkiem niezły.
No więc w roku 1997 po raz pierwszy pojawiać zaczęły się głosy na temat przygotowań do zrobienia filmu.
Na początku wydawało się, że nie będzie żadnego problemu z doborem reżysera. Kandydatura George'a Romero, który miał bardzo duży wpływ na cały kształt serii była ugruntowana krótkim filmem reklamującym RE2.
Jednak najpierw musiał powstać scenariusz. Zajął się tym Alan McElroy ("Spawn") jednak jego koncepcja nie przypadła nikomu do gustu. Alan wyleciał w 1998.
Sięgnięto więc po George'a.
Został on zatrudniony do prac nad filmem. Wreszcie elementy układanki zaczęły do siebie pasować. Scenariusz napisany przez Romero miał być oparty na pierwszej części gry, z Chrisem i Jill w rolach głównych. Reżyser bardzo entuzjastycznie podchodził do projektu, który miał być ostrą, brutalna i wierną wizją tego co przekazał w RE1 Mikami. Mowa była nawet o tym, że pojawi się też specjalna, ultrabrutalna wersja Director's Cut. Planowana premiera została wyznaczona na 6 października 2000.
Co się stało dalej?
Posłużę się tutaj słowami pana Yoshiki Okamoto: "Jego scenariusz nie był dobry, więc Romero został wylany".
Przez pewien czas znowu nic się nie działo, aż do niedawna. W roku 1998 na ekrany amerykańskich kin wszedł nowy teen slasher (film w rodzaju "Krzyku" i "Koszmaru Minionego Lata") - "Urban Legend". Jego reżyserem jest Jamie Blanks.
Gość ten nie ma za sobą specjalnie owocnej kamery - "Urban Legend", jego pierwszy film uznany został za średnią, okraszoną tanimi i ogranymi chwytami podróbę dwóch wymienionych wcześniej klasyków. Chociaż nie, pierwszym filmem Blanksa był "The Huntsman" - jednak tam pan B. był operatorem.
Nie zżymajmy się jednak. Może o taki właśnie rodzaj filmu ludziom z Capcom chodzi?... Ograne chwyty, kiczowata akcja?..
Na temat scenariusza wiadomo niewiele. Akcja ma być osadzona w niedalekiej przyszłości. Wszystkie śmiertelne choroby są już uleczalne, więc pewna potężna korporacja postanawia zbić majątek na stworzeniu nowej, nie znanej jeszcze ludzkości.
Wyprodukowany zostaje więc wirus, na którego jedyną radą jest szczepionka.
Aby nie zostawić ludziom wyjścia, wirus został zaprojektowany jako śmiercionośny.
Naturalnie korporacja nie jest w stanie przewidzieć długofalowych skutków swoich wirusowych zabaw, a stąd już tylko krok do ulic opanowanych przez kroczące powoli, rozkładające się zwłoki.
Nie wiem co wy o tym sądzicie, ale mi to pachnie Oscarem...

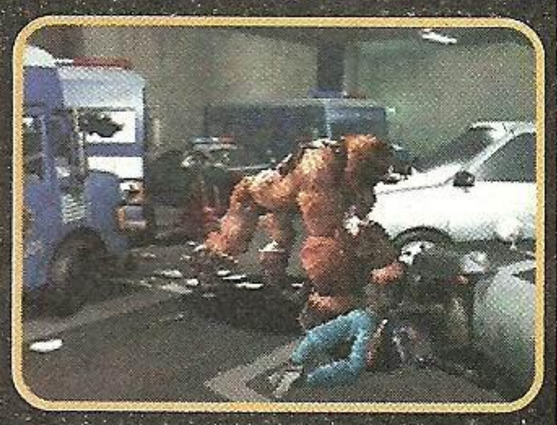
Historyjka

Śledząc coraz bardziej zagmatwane losy bohaterów naszej ulubionej serii nie sposób jest dojść do wniosku, że tak pogmatwany scenariusz już się gdzieś widziało...
... w tle za mną leci sobie właśnie inspirujący serial "Camilla". W momencie kiedy pisałem pierwsze zdanie tego akapitu, Miguel wreszcie powiedział Armandowi, że jest ojcem dziecka Camilli. Sprawa jest o tyle poważna, że Armand liczy sobie ze dwa czy trzy razy więcej lat niż ma Camilla, a dodatkowej pikanterii dodaje jeszcze fakt, że bierze ją sobie za żonę ponieważ takie było ostatnie życzenie jakie przed śmiercią miała jego małżonka...
Nie da się ukryć, że scenariusz Residentów zaczyna się robić poplątany jak brazylijski serial. Spróbujmy więc uporządkować pewne rzeczy.
1967: w Nowym Jorku powstaje oddział S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) mający zajmować się walką z sektami
1972: powstaje oddział S.T.A.R.S w mieście Raccoon
Kwiecień 1993: Brian Irons zostaje mianowany szefem lokalnego komisariatu policji

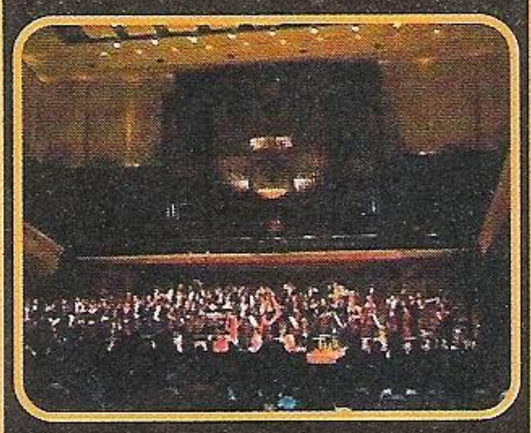
ŚLEDZĄC CORAZ BARDZIEJ ZAGMATWANE LOSY BOHATERÓW NASZEJ ULUBIONEJ SERII NIE SPOSÓB JEST DOJŚĆ DO WNIOSKU, ŻE TAK POGMATWANY SCENARIUSZ JUŻ SIĘ GDZIEŚ WIDZIAŁO..... W TLE ZA MNĄ LECI SOBIE WŁAŚNIE INSPIRUJĄCY SERIAL "CAMILLA".

Wersja „beta" Dwójki





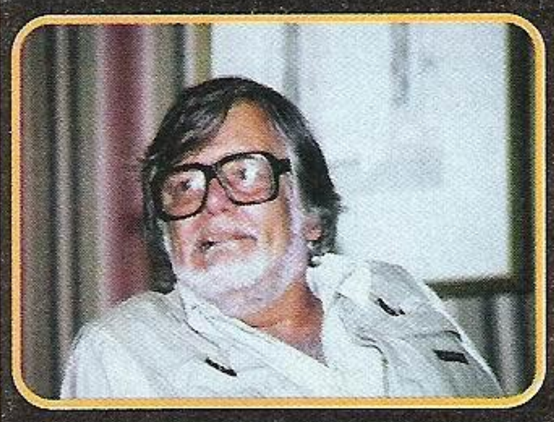
Jeżeli ktoś z was ma jeszcze zalegający gdzieś, pierwszy numer NEO, znajdzie w nim zapowiedź RE2. Jeżeli teraz przyjrzycie się screenom zamieszczonym na tej stronie, ujrzycie kilka scen, które nie trafiły do pełnej wersji gry. Jak się okazało, były to wczesne projekty - Mikami zrezygnował z nich ponieważ nie przypadły mu do gustu. Jednym z takich elementów widocznym na screenach są postacie - najlepszym przykładem jest biedna Elza (jest na rysunku w stroju motocyklisty), którą zastąpiła Claire Redfield.
Ostatnio pojawiły się plotki mówiące o tym, że jest szansa na ujrzenie tej wczesnej wersji gry w akcji. Podobno jedna z osób biorących udział przy pracach nad grą wyprowadziła jedną kopię wersji beta i puściła ją w obieg. Trudno powiedzieć czy jest to prawda czy nie, ale niewątpliwie fajnie byłoby zagrać w tę niedokończoną opowieść. I zobaczyć dlaczego Elza musiała odejść...

Koncert Biohazard!

We wrześniu 1999 roku Capcom zorganizował w Tokio koncert symfoniczny oparty na utworach, które tworzyły ścieżkę dźwiękową w grach BIOHAZARD 1,2 i 3. O stronę dźwiękową zadbała Nowa Japońska Filharmoniczna Orkiestra Symfoniczna. Oprócz samego koncertu zaprezentowano także sceny z BIOHAZARD 3, którego premiera miała dopiero nastąpić. Oprócz samego koncertu odbyła się też konferencja, w której udział wzięli Shinji Mikami i Masami Ueda (nadzorował prace nad ścieżką dźwiękową). Co ciekawe okazało się, że w pierwszych dwóch częściach gry bardzo mało czasu poświęcono na dopracowanie tego właśnie elementu (ale RE2 i tak doczekał się własnego soundtracku, który w Japonii pojawił się 21 października 1999). A jednak to właśnie na tych motywach opierał się koncert, na który w kolejce obok chłopaczków w powyciąganych t-shirtach stali zagarniturowani, poważni biznesmeni.

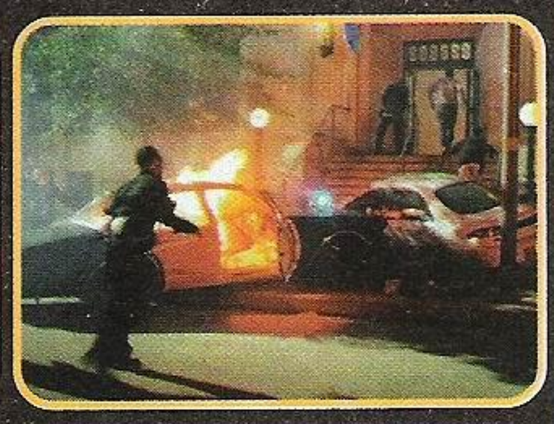
Luty 1998: Albert Wesker dostaje promocję na kapitana S.T.A.R.S.
1 Czerwiec, 1998: odnaleziona zostaje czwarta ofiara przerażających zbrodni o podłożu kanibalistycznym
23 Czerwiec, 1998: znalezione zostają zwłoki małżeństwa. Razem na koncie tajemniczego/tajemniczych morderców znajduje się już dziewięć ofiar
23 Lipiec 1998: oddział Alpha z jednostki S.T.A.R.S. z Raccoon City zostaje wysłany do lasu Raccoon w celu wyjaśnienia sytuacji, jaka zaistniała po stracie kontaktu z oddziałem Bravo. Po lądowaniu pięcioro członków zespołu trafia do posiadłości Spencer, która w następstwie działań pozostałych przy życiu członków grupy zostaje wysadzona w powietrze (RE1), a Wesker pracujący jak się okazało dla Umbrelli, zostaje śmiertelnie ranny. Wychodzi przy tym na jaw, że w posiadłości ukrywane były zapasy tajemniczych chemikaliów produkowanych przez korporację Umbrella
28 Lipiec 1998: oddział S.T.A.R.S zostaje zdjęty ze śledztwa dotyczącego korporacji Umbrella
4 Wrzesień 1998: korporacja Umbrella zapowiada podjęcie prac nad renowacją zakładu chemicznego zlokalizowanego na południe od Raccoon City
20 Wrzesień 1998: po telefonie alarmowym, dyżurujący policjant przepędza tajemniczego osobnika ze ścieków Raccoon City. Na miejscu znajduje materiały wybuchowe.
22 Wrzesień 1998: tajemniczy napad na nastolatka w Raccoon City. Tego samego dnia, wieczorem, specjalne oddziały SWAT należące do Umbrelli zostają zrzucone na miasto. Komandosi mają za zadanie zdobyć próbki Virusa-G, nad którym trwają prace w laboratorium w Raccoon City.
W rezultacie wymiany ognia, Birkin zostaje ciężko ranny, komandosi zabierają lub niszczą wszystkie próbki oprócz jednej, którą ukrył Birkin. Aplikuje ją sobie po czym morduje wszystkich członków grupy SWAT. Przy życiu zostaje tylko jeden z nich - Hunk, który ucieka z próbką wirusa. Szczury pochłaniają resztki, które wydobyły się z potłuczonych fiolek - to one są odpowiedzialne za rozprzestrzenie wirusa.
24 Wrzesień 1998: Chris Redfield, Jill Valentine i Barry Burton decydują się na podróż do Europy, gdzie maja ochotę złożyć wizytę w kwaterze głównej Umbrelli
26 Wrzesień 1998: zombiaki atakują komisariat w Raccoon City. Policjanci nie są w stanie stawić im oporu, ponieważ na rozkaz Ironsa większość amunicji składowanej w komisariacie została ulokowana w różnych ukrytych lokacjach. Tego samego dnia w mieście zrzucony zostaje oddział UBCS z m.in. Carloesm Oliveirą. Oddział zostaje zmasakrowany.
27 Wrzesień 1998: zombiaki przebijają się przez barykadę postawioną przez policjantów i dochodzi do konfrontacji. Dwunastu funkcjonariuszy odnosi obrażenia.
28 Wrzesień 1998: zombiaki przedostają się w głąb komisariatu, zabijając po drodze czterech funkcjonariuszy. Po ataku, przy życiu pozostaje tylko czterech policjantów. Tego samego dnia Jill Valentine podejmuje próbę ucieczki z opanowanego przez zombiaki miasta (RE3). W czasie ucieczki jest świadkiem śmiertelnego ranienia Brada Vickersa, operatora radiowego S.T.A.R.S, który w następstwie odniesionych ran sam zmienia się w potwora.
29 Wrzesień 1998: Poszukując swego brata Chrisa, Claire Redfield przybywa do opanowanego przez potwory Raccoon City. Spotyka tu młodego, niedoświadczonego policjanta - Leona Kennedy'ego, który dostał skierowanie na etat do lokalnego komisariatu. W rezultacie wydarzeń tego dnia (RE2) ginie Irons, a potężna eksplozja niszczy doszczętnie podziemne laboratorium Umbrelli. W wybuchu ginie także odpowiedzialny za prace nad wirusem naukowiec William Birkin wraz z żoną. Jill oraz Chris przeżywają, wraz z nimi córecza Birkinów - Sherry. Nie wiadomo co stało się ze szpiegiem - Adą Wong, ranną w rezultacie zaistniałych w laboratorium wydarzeń.
1 Październik 1998: Carlos Oliveira, najemnik z oddziału UBCS wynajętego przez Umbrellę do opanowania sytuacji w Raccoon City, wyrusza w poszukiwanie antidotum na zakażenie wywołane Virusem-T zaaplikowanym Jill przez Nemesisa poczym obydwoje uciekają z miasta. Tego dnia giną pozostali członkowie UBCS, a Raccoon City zostaje totalnie zniszczone w następstwie eksplozji nuklearnej.
Grudzień 1998: Claire dostaje się do kwatery Umbrelli w Paryżu, gdzie zostaje schwytana.
Styczeń 1999: uwięziona Claire trafia na wyspę rodziny Ashfordów. Poznaje tu młodego Steve'a Burnside'a również więzionego na wyspie. Po różnych przygodach para bohaterów zdobywa środek transportu i ucieka. A przynajmniej tak się im wydaje - zdalnie sterowany transportowiec dowozi ich na Alaskę do ukrytej bazy Umbrelli. Niedługo po odlocie Claire i Steve'a na wyspę trafia Chris w poszukiwaniu siostry. Nie znajduje jej, ale natrafia na Weskera. Po wielu perypetiach Chris zdobywa Harriera, którym podąża w ślad za Claire. Rodzeństwo odnajduje się na Alasce i ucieka z bazy zostawiając z niej same zgliszcza.

Resident Evil 2 reklama Johna Romero

Legendarny reżyser horrorów, autor między innymi "Nocy żywych trupów" - mr George Romero - nakręcił niegdyś na zamówienie Capcom krótki film o zombiakach w postaci puszczanej w amerykańskiej telewizji reklamy RESIDENT EVIL 2.
Reklama odniosła skutek - gra cieszyła się sporym zainteresowaniem. Oto mistrz i jego dzieło...



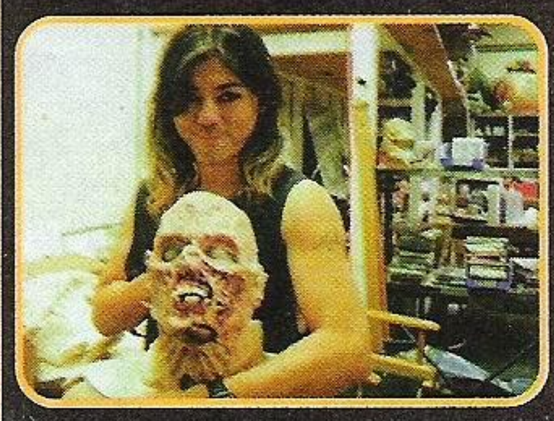
Z lewej sam mistrz Romero, który - bez obrazy - mógłby śmiało zagrać jednego z zombiaków nawet bez makijażu. Z prawej dwójka naszych bohaterów kierowana jego ręką.

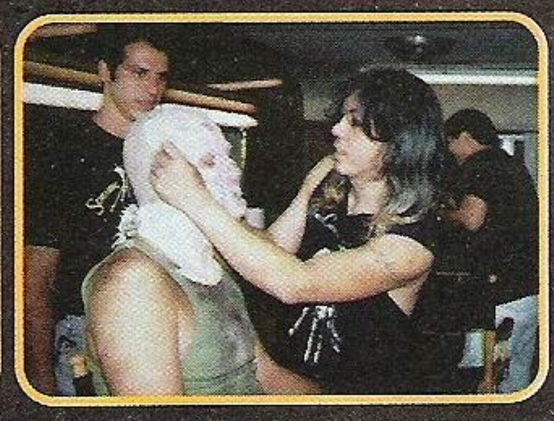


Zombiaki podchodzą coraz bliżej komisariatu policji, aby po chwili się do niego wedrzeć! Jak widać Capcom nie pożałował nawet na samochód policyjny, który spłonął...

Zbliżenie na twarze bohaterów ma pokazać zaaferowanie, z jakim przygotowują się do obrony ostatniej ludzkiej placówki w Raccoon City. My możemy pokazać jedynie facjaty aktorów.

Oto prawdziwi główni bohaterowie tego filmu - zombiaki. Aktorów ucharakteryzowano identycznie, jak w filmie "Noc Żywych Trupów" nie żałując gumy, kleju i takich tam drobiazgów.





Przy kręceniu reklamy pracował cały sztab ludzi - wizażyści, goście od efektów specjalnych i tak dalej. Mówi się, że jej koszt zamknął się w sumie poniżej dwóch milionów dolarów. Ale warto było zainwestować...

Zombiak™ jest nasz!

Jeżeli zastanawiacie się skąd bierze się słowo **zombiak**, które na dobre zaadaptowało się do naszego growego języka, przestańcie już wertować słowniki. Jeszcze go tam nie ma. Po raz pierwszy pojawiło się w zapowiedzi RE2 w pierwszym, historycznym już numerze NEO. Co czyni z niego prawdziwy NEOlogizm.

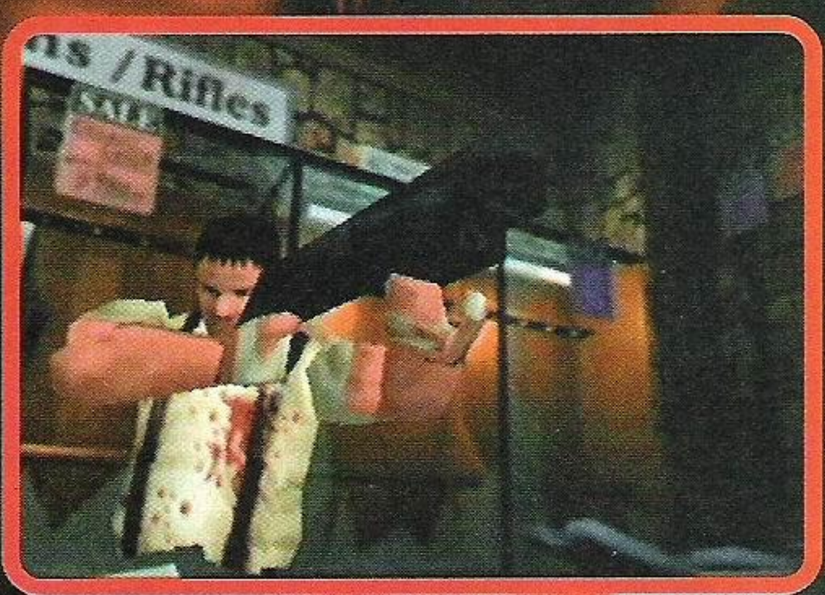
☺ Czy to się kiedyś skończy!?

Pytanie to nie jest tak negatywnie nacechowane jak mogłoby się wam wydawać. Wiadomo, że prawdziwych mężczyzn poznaje się nie po tym jak zaczynają, ale po tym jak kończą, a przykłady serii TR czy DUKE NUKEM dobitnie dowodzą tezie, że ilość bardzo rzadko przechodzi w jakość. Co w tej sytuacji do powiedzenia na temat końca serii, która liczy już sobie trzynaście gier na sześć różnych platform ma jej producent?
Na ten temat Shinji Mikami ma do powiedzenia tylko jedno. "Ta seria znajdzie wreszcie swój koniec. Ale nie zdecydowaliśmy jeszcze co ma być jej uwieńczeniem".
Tak. Tyle to i my wiedzieliśmy.
Jak na razie wiadomo, że powstają trzy nowe gry. Jedna z nich - na GameBoya, będzie w miarę wierną wersją RE2.
Druga - na N64 ma być, jak nazwał ją pan Okimoto, najtrudniejszym Residentem jaki do tej pory powstał.
Na temat gry nie wiadomo zbyt wiele oprócz tego, że główną bohaterką jest młodziutka (w czasie RE1 ma osiemnaście lat) sanitariuszka Rebecca Chambers. Gra ma rezygnować ze skrzyń - gracze nie będą musieli już chomikować w nich sprzętu.
Czy oznacza to jednak, że kieszenie bohaterów będą bezdenne tak jak w RE: GS? Chyba nie, skoro gra ma być trudna. No, zobaczymy.
Akcja ma mieć miejsce, korzystając z naszej historii, gdzieś tak w 1998 roku jak sądzę i ma poprzedzać wydarzenia z RE1.
Trzeci wreszcie tytuł w przygotowaniu to RESIDENT EVIL 4. Tutaj nie ma już żadnych szczegółów - wiadomo tylko, że w wywiadzie jaki Yoshiki Okamoto udzielił w "Weekly Famitsu" wspomniał, że prace nad BIOHAZARD 4 idą bardzo dobrze. Nie zdradził nic więcej, ale mamy pewne wnioski. Ponieważ w tytule pojawiła się cyfra "4" może to oznaczać tylko, że gra pojawi się na platformie na której dotychczas były wszystkie trzy poprzednie (oczywiście burzy tu nieco sytuację fakt wydania przez Capcom RE2 na N64 i DC, ale to uznajmy za konwersje, a nie gry pisane na te platformy). A raczej na jej nowym wcieleniu - PlayStation 2. Tym bardziej, że gry tworzone z myślą o pozostałych platformach mają inne tytuły (CODE VERONICA i ZERO - pisane słownie, a nie cyfrą).
Poza tym, nie tak dawno pan Skinji Mikami wspominał przy jakiejś okazji, że pracuje właśnie nad nową częścią gry z serii RE na PlayStation 2 właśnie. RE:ZERO ostatnią częścią nie będzie na pewno - odbywa się przecież na samym początku. Może więc RE4?... Gdybać możemy sobie jeszcze długo. **Zobaczymy co pokaże najbliższy TGS...** ■

RESIDENT EVIL 2

W końcu Capcom wziął się za pokrzywdzone nieco, i zupełnie niedozombifikowane N64. W tej chwili pojawiła się jedynie namiastka rzeczy, które mają nadejść (RE: ZERO). Jest nią opowieść o przygodach dzielnej Claire i nielękliwego Leona.

Jaki jest RE2 każdy widzi. Historia dwójki samotnych nieszczęśników, którym przyszło walczyć o życie w niegościnnym Raccoon City jest co prawda dokładnie taka sama jak na PSX-ie, ale oznacza to w tym przypadku, że jest po prostu bardzo dobra. Producentom udał się niemały wyczyn - na jednym, wielkim carcie zmieścili wszystko to co na PlayStation rozbite zostało na dwie płyty, łącznie z Hunkiem, Tofu oraz wszystkimi animacjami z gry (nie najwyższej jakości, ale za to ze wszystkimi dialogami). Gra jest obowiązkowa dla każdego fana dobrych, ciekawych i dorosłych tytułów na N64. Jednak nie polecam jej nikomu, kto miał do czynienia z jej PSX-ową odmianą - mamy tu bowiem do czynienia z bardzo wierną konwersją.
Gra wykorzystuje rozszerzenie pamięci do Nintendo, choć już bez niego prezentuje się naprawdę dobrze. Pojawiły się co prawda problemy, z którymi wcześniej się na PSX-ie nie zetknąłem - Leon kilka razy przeniknął mi przez tła - głowa do połowy weszła mu w jakąś szafkę, kilka razy animacja mocno chrupnęła, a zombiaki poruszały się jakby niezupełnie miały kontakt z podłożem, dźwięk jest nieco przytłumiony... Nie są to duże wady, ale rzucają się w oczy osobie, która grała już w par Residentów. Gra zawiera sporo opcji konfiguracyjnych - krew możne być zielona, niebieska lub czerwona, dostosować do własnych preferencji da się także poziom brutalności, ale to wszystko i tak bez sensu - cały smak tej gry to ultra-brutal i ultra-bloody. RE2 jest w pełni wartościowym, dostępnym już na czterech platformach sprzętowych tytułem (PSX, PC, DeCe i N64), który zaliczyć można do klasyki survival horroru.



Zazdroszczę tym z was, którzy do walki z Umbrellą i hordami jej mlaskających sługusów staną po raz pierwszy.

Banan

Nintendo 64 — 8

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	9

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

RESIDENT EVIL

Gun Survivor

Swoją cegiełkę do wielkiej budowli o nazwie "dobre firmy też robią cienkie gry" postanowił dorzucić Capcom. Sezon crapmanii trwa.

Z jakichś zupełnie niezrozumiałych przyczyn, ktoś w Capcom zdecydował się wydać grę osadzoną w starannie wykreowanym świecie opanowanym przez wygłodniałe zombiaki Umbrelli oraz bohaterskich przedstawicieli sił porządkowych. Niestety jednak najnowsza, (prawie zresztą nie reklamowana) część serii jest w tym przypadku równie udana jak skrzący się dowcip Jar Jar Binksa.

W importowaną z Japonii wersję RE można grać albo za pomocą pistoletu albo też pada. Od razu jednak odradzam pierwsze wyjście. Jest ono niesamowicie chaotyczne. A to z tej prostej przyczyny, że pistolet ma tu służyć zarówno za narzędzie załatwiania pojawiających się na ekranie przeciwników, jak i sterowania krokami głównego bohatera podczas eksplorowania kolejnych lokacji. W rezultacie jednak nie sprawdza się to dobrze ani w jednej, ani w drugiej roli. Chodzenie odbywa się poprzez strzelanie poza ekran, skręcanie - przy pomocy przycisków A i B, a aby załatwić coś na ekranie - trzeba naturalnie strzelać w niego. Podczas walki robi się z tego jeden wielki gul... bigos. Zombiaki z reguły dopadają kupą i to z kilku stron - po wejściu do nowego pomieszczenia trzeba władować z sześć pocisków a jednego zdechlaka z prawej, zaraz potem w tego z lewej, potem znowu z prawej, w międzyczasie przeładować wchodząc do ekranu przedmiotów... A to dlatego, że gra nie daje innej możliwości napełnienia magazynka niż ta, kiedy opróżni się go do cna - wtedy główny bohater automatycznie przeładowuje spluwę, co zajmuje mu jakieś dwie-trzy sekundy. W czasie, kiedy jest się otoczonym przez trzy zombiaki trwa to niczym wieczność. Szkoda, że nie styknęło panom z Capcomu inwencji jak można by skrócić ten proces. No, trudno. Podsumowując powyższe, pełne goryczy słowa powiem krótko: sterowanie jest do bani. Na padzie sprawa nieco się poprawia, ale bardzo doskwiera brak możliwości strafe'owania, która aż woła o wprowadzenie. Niestety schrzanione sterowanie to tylko wierzchołek. Sam proces strzelania został zrąbany do granic możliwości - bez względu na to gdzie trafia się wroga ma to ten sam skutek. Wydawałoby się, że strzelanie zombiakom w głowy jest bardziej skuteczne niż, dajmy na to, w nogę. No więc nie. Przynajmniej nie tutaj.

Najbardziej smutne jest jednak to, że gra emanuje wręcz brzydką grafiką. Widać, że artyści nie wysilili się za bardzo czyniąc mały krok wstecz w tej akurat dziedzinie. Wszystko jest szaro-bure i odpychające, modele występujących w grze postaci i przedmiotów są bardzo ubogie w polygony (piksele na klatkach zombiaków, szczególnie z bliska,

wyglądają tragicznie), a czarny kolor maskujący nie okryte teksturami obszary budzi po prostu żałość. Gra (akcja ma miejsce z dale od Raccoon) opowiada o przygodach gościa, który stracił pamięć. Zbierane w trakcie rozgrywki informacje każą przypuszczać, że jest on pracownikiem Umbrelli i jest odpowiedzialny za eksperymenty biologiczne z udziałem biednych umarlaków. Ciekawe znaleźć się po drugiej stronie barykady? Niezbyt - rozgrywka i tak sprowadza się do wytłukiwania wszystkich napotykanych na drodze istot. Są huntery, jest Tyrant (łatwy jak nigdy - spokojnie załatwia się go z pistoletu), pojawili się specjalni gostkowie Umbrelli (karabiny w jednej, pazury na drugiej łapie), psy, kruki itd...

Najczęściej wykorzystywaną bronią jest pistolet (występuje w czterech rodzajach - jeden jest szybki, inny ma bardziej pojemny magazynek, jeszcze inny szybko się przeładowuje), oprócz tego jest shotgun, bazooka, Magnum oraz wyrzutnia rakiet. Amunicja do pistoletu i wyrzutni jest nielimitowana, do reszty trzeba już pocisków szukać.

Dobrych rzeczy zbyt wiele powiedzieć

się nie da. Nudne i kiepskie walki (np. jeżeli jakiś hunter podbiegnie zbyt blisko - tracisz go z oczu, bo nie można opuszczać wzroku - koleś wtedy obgryza ci nogi a ty nie możesz mu nic zrobić - chyba że podejdziesz parę kroków do przodu, odwrócisz się i spróbujesz), nieciekawe przedmioty (głównie klucze) oraz kiepska oprawa.

Umknął gdzieś klimat gry, a nieliniowość (możliwość wyboru trzech różnych ścieżek, które dodatkowo jeszcze się rozwijają) nie wystarcza do powiedzenia, że jest fajnie. Bo nie jest. A ten bohaterek w bluzie z kapturem zarzuconej na kurteczkę jest chyba najmniej fajną postacią jaką sterowałem w świecie RE. A wiedzcie, że grałem serkiem Tofu.

Banan

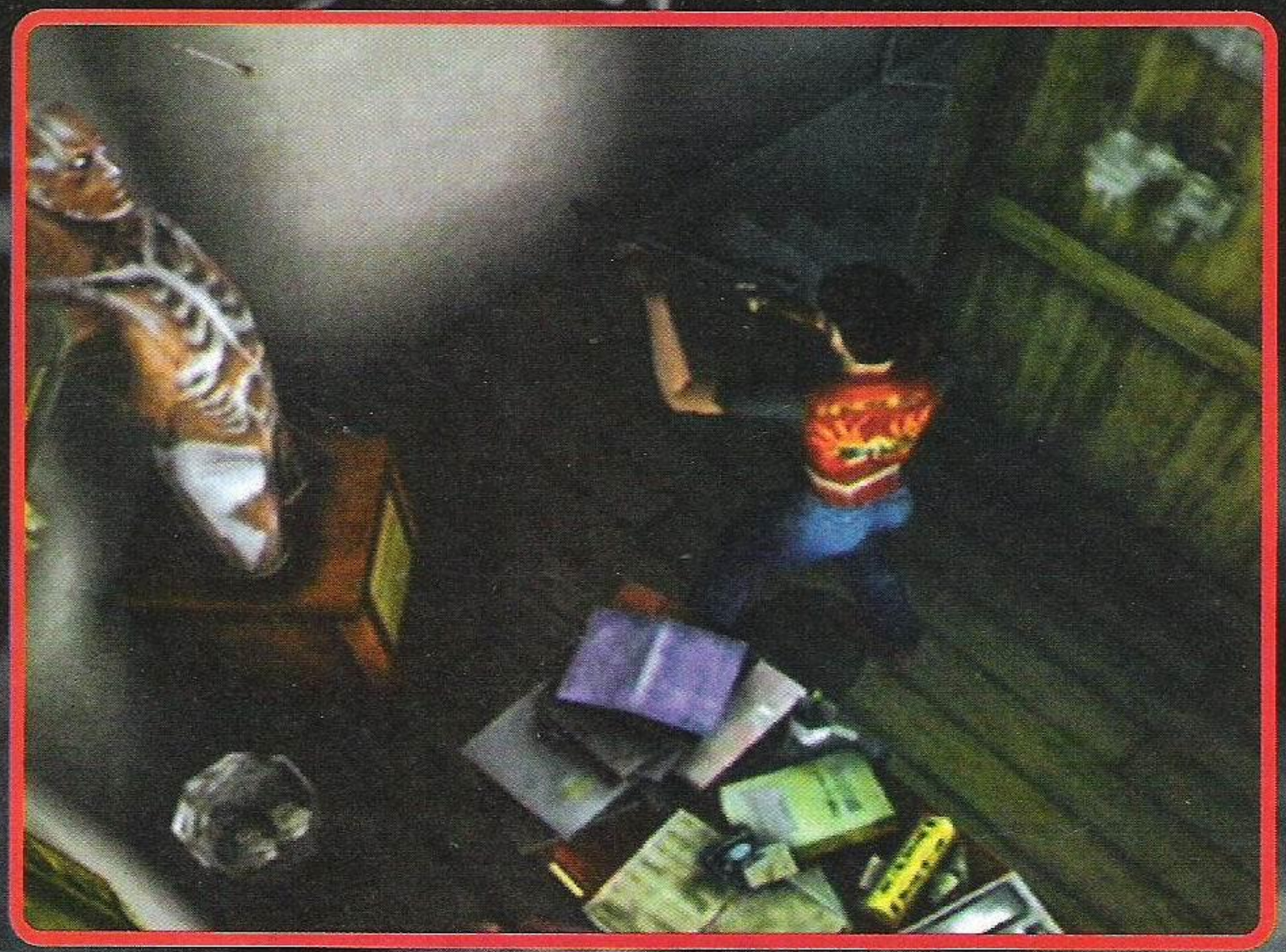
Playstation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: GunCon, Dual Shock, Memory Card

RESIDENT EVIL
Code: Veronica

**Z zażenowaniem przypominam sobie moje pierwsze reakcje na widok Residenta na Dreamcasta. Wydawał mi się... sterylny. Zbyt wypieszczony. Bałem się nienaturalnego wyglądu zombiaków.
Naiwniak.**



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA to najbardziej satysfakcjonujące, kompletne doświadczenie zarówno w zakresie gier jakie pojawiły się do tej pory na Dreamcasta jak i w całym światku RE.
Gra koncentruje się na losach Claire Redfield, jej brata Chrisa oraz młodzieniaszka inspirowanego wyraźnie postacią Leonarda diCaprio - Steve'a Burnside'a. Pojawia się też pewien nieoczekiwany znajomy z pierwszej części, jednak nie chciałbym zdradzać jego tożsamości. To znaczy chciałbym, ale tego nie zrobię.
Intro gry, w którym pokazane jest schwytanie Claire w paryskiej siedzibie Umbrelli należy do najlepszych jakie widziałem. Helikopter z gatling gunem prujący przez szklane szyby do biegnącej wzdłuż nich Claire wygląda tak jak się tego możecie domyślać. Niesamowicie. Potem jeszcze akcja z pistoletem w stylu filmów rodem z Hong Kongu i nasza bohaterka zostaje jednak zatrzymana. Przeskok akcji. Związana Claire zostaje powalona na pokładzie helikoptera Umbrelli - tak dostaje się na wyspę Ashfordów - pierwszego z dwóch miejsc, gdzie toczy się akcja.
To jednak nie koniec - po chwili Claire dochodzi do siebie w więzieniu. Powolnym krokiem, oddychając ciężko wchodzi do niego mężczyzna, który pojmał bohaterkę w Paryżu. Zbliża się do krat. Claire używa zapalniczki aby przyjrzeć się jego twarzy. Mężczyzna jest ranny w bok. Otwiera celę i z trudem opada na krzesło. Mówi, że Claire może odejść. Zaraz też dodaje jednak, że żadnych szans na jej opuszczenie nie ma. I... zaczyna się gra. Nagle okazuje się, że to co można było uznać za komputerową animację było liczone w czasie rzeczywistym. Grafika jest tak szczegółowa, czysta i wyraźna, że wreszcie ma się to uczucie, które do tej pory na dobrą sprawę wywoływał tylko SOUL CALIBUR. Perfekcja. Wystarczy tylko przyjrzeć się chybotliwemu płomykowi trzymanej przez bohaterkę w ręku zapalniczki. Jej płomyk tańczy, pięknie odbijając się na ścianach. Kamera śledzi Claire pokazując akcję z jak najbardziej wygodnych kątów. I tak jest już przez całą grę.
Wyspa Ashfordów składa się z kilku większych lokacji. W jej skład wchodzi więzienie, posiadłość Ashfordów, jej zamek, podwodną bazę oraz kilka innych pomniejszych pomieszczeń połączonych w kompleksy. Do moich ulubionych należy mini szpital z prosektorium i mała salka tortur...
Od momentu opuszczenia celi przez Claire witają nas zombiaki. Ich wejście jest bardzo efektowne i poparte bardzo dobrą animacją, w czasie której z przemokłego grząskiego gruntu, z grobów powoli wyłaniają się bezpłciowe zwłoki. Po prostu musicie zobaczyć jak poruszają się wychodząc, a raczej wypełzając z ziemi - z ciążącymi czaszkami przechylającymi się na różne strony... Wspaniałe. Przez tę pierwszą grupkę trzeba przebić się bez walki, ale już za chwilę pojawia się pierwsza spluwa. I zaczyna się RESIDENT jakiego już znamy. Ale mimo wszystko zupełnie inny.
To na co należy przygotować się podczas grania w RE:CV to zdziwienie. Naprawdę nie raz zatrzymywałem się w miejscu podziwiając jakiś szczegół budowli, jakiś detal, element dekoracji... Piękne, wyraźne i ostre kształty obiektów, staranna architektura,
Jaka jest walka? Dokładnie taka jakiej się spodziewacie. Plus tryb fpp. Będący w zasadzie tylko dodatkiem, ale i tak o wiele bardziej wartościowym niż cały RE:GS. W grze nie ma zbyt wielu broni, których byście nie znali. Oprócz tych, które trzyma się w obydwu broniach. Należą do nich złote lugery (wyglądają zupełnie jak parabellum), pistolety samopowtarzalne oraz uzi. Oczywiście nic nie sprawia takiej radochy jak strzelanie z tych ostatnich - ciągła seria trzepie zombiaki jak mało co. Komplet uzbrojenia uzupełniają Magnum, pistolety zwykłe (w tym ten Claire można usprawnić dodając mu

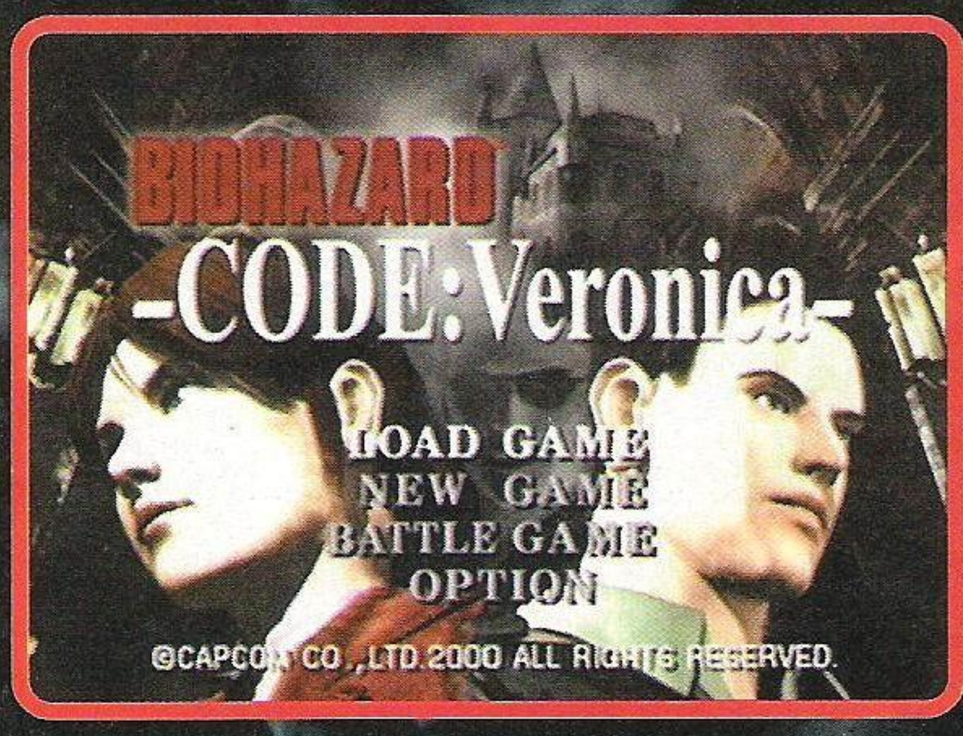
kolbę i powodując, że strzela seriami - jak w RE2), kusza z bełtami zwykłymi i wybuchowymi, wyrzutnia granatów z różnymi pociskami, shotgun, Kałasznikow (wygląd inny, ale działa jak karabin maszynowy z RE3) oraz dwie nówki - karabin snajperski (tylko siedem pocisków) używając go widok przełącza się na tryb fpp oraz specjalna spluwa wywalająca kule energii do pokonania ostatniego bossa (też tylko z trybem strzelania fpp).

Głównymi złymi RE:CV jest para rodzeństwa Ashfordów. Powiem tylko, że przedstawiający ich film, który Claire ogląda w jednym z pomieszczeń pokazuje jak odrywają skrzydełka ważce, którą następnie rzucają mrówkom na pożarcie. Oboje uśmiechają się przy tym ciepło - dwójka anielsko pięknych, blondwłosych bliźniąt-psychopatów. W dodatku, jak się przekonacie, Alfred (to brat) ma spore kłopoty z osobowością i jest na maksa zniewieściały. A jego głos... No tak, głos. Tutaj wszystko po staremu. Lektorzy znowu za bardzo się postarali i nie wyszło. Ale dzięki temu klimat został zachowany. Reszta oprawy dźwiękowej jest bardzo porządna. Melodie są bardzo dobrze skomponowane i świetnie sprawdzają się jako tło. Właściwie to sprawdzają się tak dobrze, że nie potrafiłbym zanucić z pamięci żadnej z nich. Reszta odgłosów jest jak najbardziej adekwatna - począwszy od bardzo charakterystycznych kliknięć na ekranach przedmiotów i opcji, przez skrzyp otwieranej skrzyni aż po stukotu przycisków maszyny do pisania (Capcom chyba cały czas korzysta z tych samych sampli), odgłosy kroków i dźwięk otwieranych i zamykanych drzwi. Pojawiły się jednak dodatkowe patenty. Nowością są momenty sugerowanego strachu. Czasami, kiedy nasz bohater (lub bohaterka) zbliża się do drzwi, standardowa animacja ich otwierania (albo wchodzenia na schody czy drabinę) znacznie się wydłuża, a z głośników zaczyna wydobywać się pulsujący dźwięk. Kamera powolutku zbliża się w kierunku drzwi, serce w grze wali głośno i powiadam wam, że palce same mocniej zaciskają się na padzie a człowiek zaczyna czuć się nieswojo. Wierzcie mi - bez względu czy w sąsiednim pomieszczeniu rzeczywiście kryje się coś niebezpiecznego czy nie, emocje są gwarantowane. W dodatku elementy te nie są wcale tak znowu częste, aby można się z nimi było oswoić.

W sumie, patrząc na to z perspektywy tych szesnastu godzin i dwudziestu dziewięciu minut mogę powiedzieć jedno - RE:CV straszy bardziej niż inne gry z serii. Brak tu może elementu wyczerpującej (bo niemal cały czas nieskutecznej) ucieczki przez Nemesisem, ale jest za to sporo elementów niepokojących. Na przykład taki - siąpi deszcz, idziemy wzdłuż budynku, zakręt i jakieś dziesięć kroków z przodu widzimy leżące zwłoki do połowy wciągnięte do okienka na poziomie ziemi. Zbliżamy się powoli... a zwłoki nagle zostają wciągnięte przez coś do środka. I tyle. Biegamy wokół, co chwila przystając z pistoletem skierowanym w ziejący otwór, a tam nic. I kiedy już idzie się do sąsiedniej lokacji, gdzie są rzeczy do zrobienia, zapominamy się, a w drodze powrotnej czeka... Żądna krwi niespodzianka.

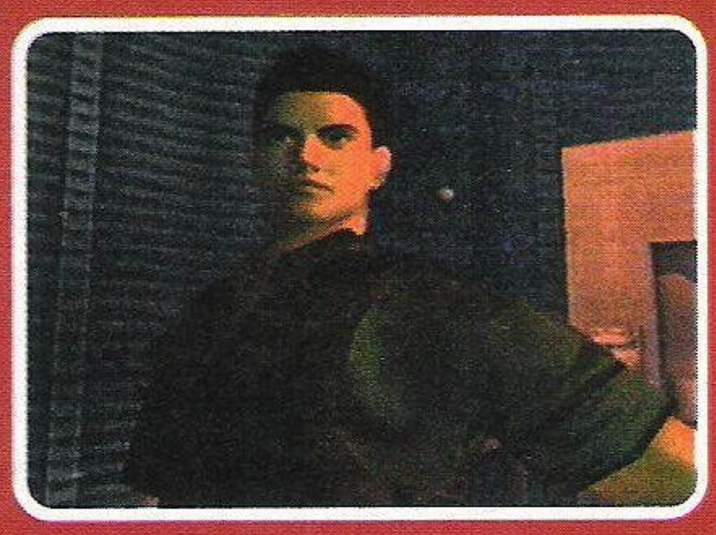
Druga sprawa - wchodzimy do kostnicy. Załatwiamy zombiaki i kierujemy się do sąsiedniego pomieszczenia. Kiedy zbliżamy się do wyjścia kamera zajmuje dziwną pozycję z perspektywy worka ze zwłokami leżącego za plecami naszego bohatera. Ponieważ jednak nic się nie dzieje, naciskamy na klamkę drzwi i... wtedy worek nieznacznie się porusza, ale my już wyszliśmy... Natychmiast - powrót i worek jest już pusty, a zza ściany dobiega głośne mlaskanie i odgłosy rozrywających coś ostrych zębów...

Podsumowując - gra ma swój własny nastrój, który wszyscy znamy i dodaje do tego kilka nowych elementów. Bardzo

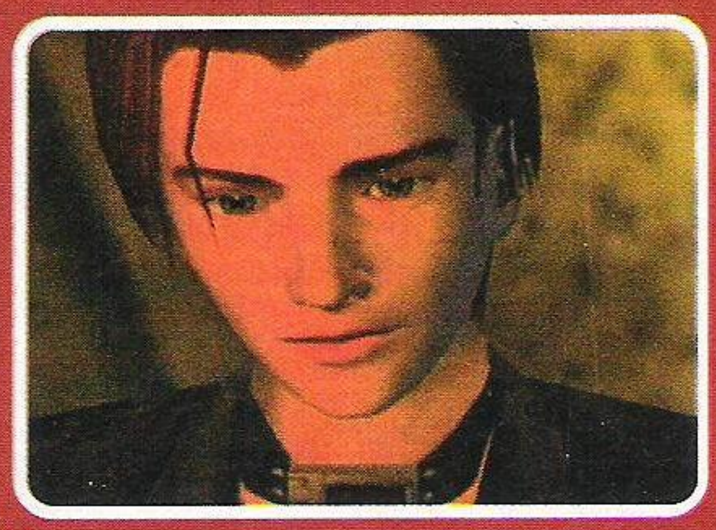


BOHATEROWIE

Claire Redfield
Piękna dziewczyna o mężnym sercu. Trafia na wyspę Ashfordów w poszukiwaniu brata, ale zamiast niego spotyka młodego, buńczucznego Steve'a. Nie znajduje brata i decyduje się uciec z wyspy razem z nowym druhem.

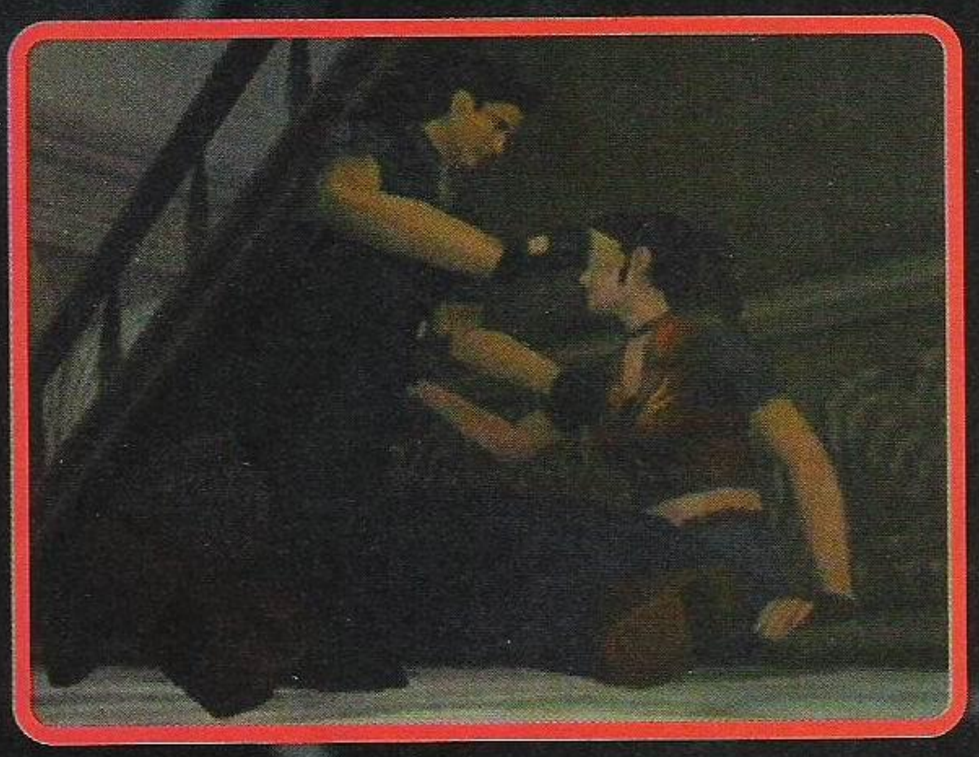


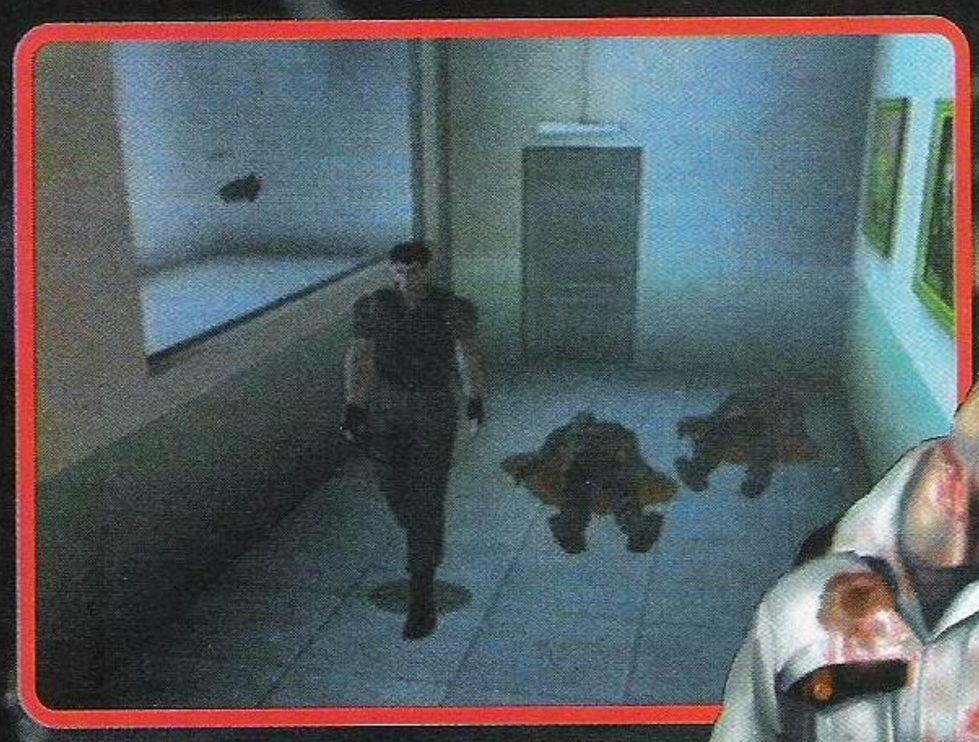
Chris Redfield
Kiedy dociera wreszcie na wyspę, spotyka tylko rannego mężczyznę, który pomógł uciec Claire i wyjaśnia, że wszyscy do tego zdolni już się ewakuowali. Chris nie będzie jednak czuł się samotny. Spotka starego znajomego...



Steve Burnside
Tajemniczy młodzieniec, który spotyka Claire, rozstaje się z nią, potem znowu się spotyka i znowu wraca... Pod jego pewnością siebie i nieufnością kryje się dramat rodzinny. Po pewnym czasie zaczyna darzyć Claire uczuciem...

Alfred i Alexia Ashford
Para bogatych, perwersyjnych sadystów o obliczach aniołów. To oni stoją za całą intrygą, która jest osią RE:CV i to oni stanowią główne zagrożenie. Głos Alfreda - pierwszej dragqueen gier zasługuje na osobną wzmiankę.





dobrze. Na plus trzeba też zaliczyć stworzenie bardziej wiarygodnych zagadek niż te z poprzednich części gry. Ponadto zbieranym przedmiotom trzeba się bardzo dobrze przyglądać - często są w nich poukrywane inne, nierzadko należy też łączyć jedne z drugimi...
Po raz kolejny też udało się Capcom zaprezentować jak stworzyć konsekwentną i dobrze skonstruowaną grę - początkowo biega się wszędzie naokoło, ale kiedy już powoli zalicza się wszystkie cele, otwierają się zamknięte przejścia powodujące znaczne skracanie czasu eksploracji. Dobrze wiedzieć, że firma wciąż nie decyduje się korzystać ze sztucznych metod przedłużania czasu rozgrywki.
Akcja rozgrywająca się początkowo na wyspie przenosi się w pewnym momencie na Alaskę, do opuszczonej bazy Umbrelli. Klimat jak z "Rzeczy" - jednego z najlepszych horrorów jakie widziałem w życiu - po wyspie (kilka elementów z tego etapu gry przypomina te z RE1) dostajemy coś tak innego wystrojem i klimatem, że spokojnie wystarczyłoby na dwie gry. Zaraz jednak potem przychodzi czas na grę Chrisem - okazuje się, że na wyspę dostał się już po tym jak opuścili ją Claire i Steve. Chris musi jednak wpaść na ich trop - w sumie ma dostęp do wielu lokacji z pierwszej płyty (kiedy Claire i Chris wylatują samolotem wrzucamy drugi kompakt z grą), jednak niektórych - mocno zmienionych.
Dosyć dziwnie wyważeni są bossowie. Jest ich kilku - są dosyć fajni (mój faworyt to gość z opaską na oczach, którego poznajemy jako wyjącego wniebogłosy przykutego do krzesła furiata oraz gość, z którym walczy się w ładowni transportowca), ale jeden jest zupełnie cieniutki. Dość powiedzieć, że zaistniały okoliczności w których jedyne co na niego (a raczej na nią) miałem był nóż. I dałem radę.
Dziwne. W ogóle trochę poprawiła się walka nożem - wykonując odpowiednio cięcia można skosić zombiaka nie używając broni i nie będąc nawet zadraśniętym - w poprzednich grach jakoś mi to nie szło. Tak więc - jednego bossa załatwiłem nożem, ale już finałowy - przerąbana sprawa. Naprawdę dziwię się, że zmieściłem się w czasie. No i irytują standardowe rozdzielania się bohaterów w obliczu zagrożenia. Gra ma ciekawą fabułę, po raz pierwszy chyba pojawia się wątek miłosny pomiędzy Claire i Steve'm, podobało mi się też to, w jaki sposób został zakończony. Wiarygodne przedstawieni są też przeciw-nicy - wreszcie mamy namacalnego i naprawdę odpy-chającego wroga z prawdziwego zdarzenia (w postaci Ashfordów).
Po skończeniu gry mamy możliwość zagrania w coś w rodzaju battle mode, gdzie na czas przechodzi się pewną ścieżkę - można wybrać sobie tryb (tpp lub fpp) oraz postać, którą się steruje - do odkrycia jest m.in. Hunk i ten gentleman, o którym nie chcę mówić. Gra ma kilka sekretów oraz miejsc, w których wybór determinuje to na jakie przedmioty się natrafi - dzięki temu drugie przejście Re:DV nie należy do rzeczy nudnych.
Podsumowując - doskonała gra, która właściwie mogłaby być dwiema dorodnymi i jedną malutką. **Banan**

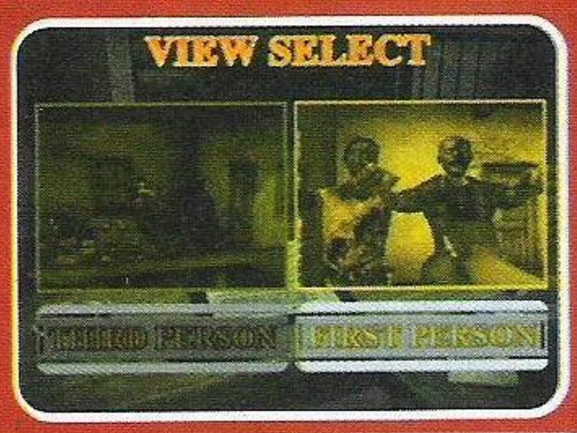
Dreamcast **9**

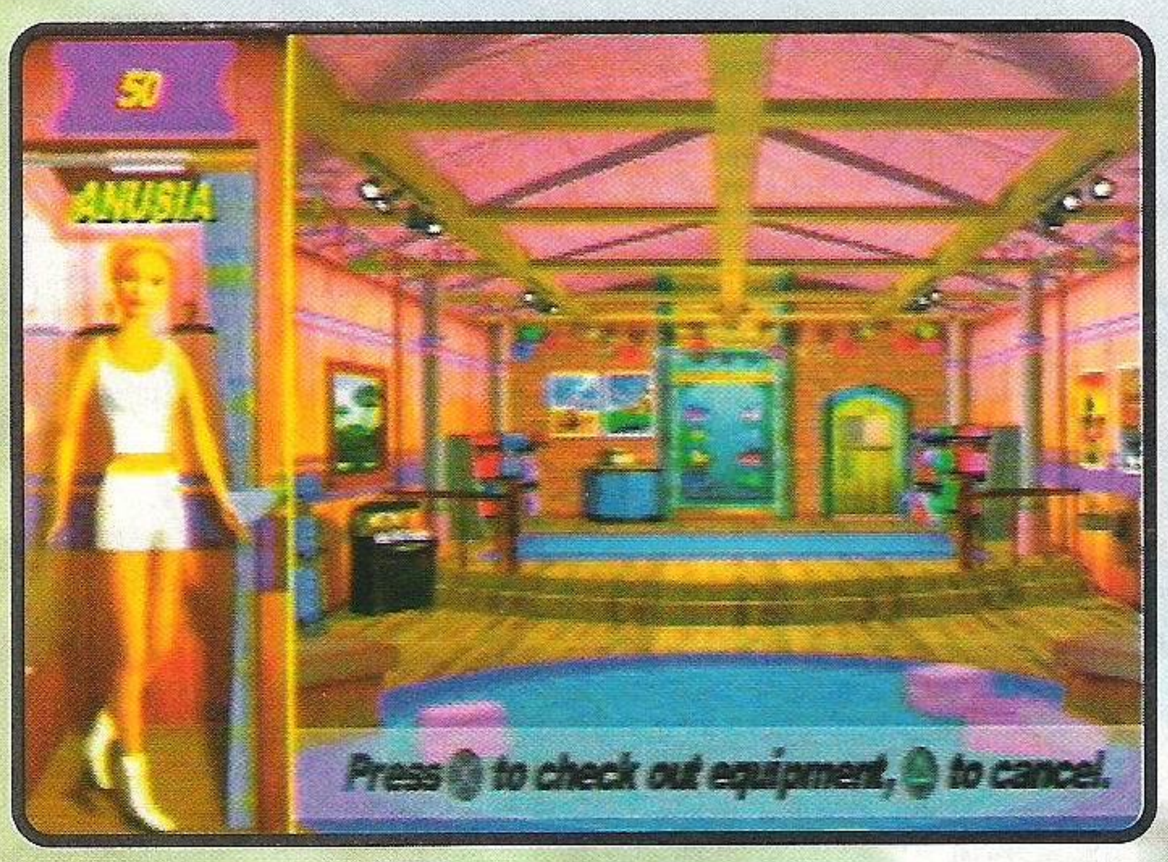
GRAFIKA	10
DŹWIĘK	8
MIÓD	9

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 00
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

BONUS - NOWY TRYB BATTLE MODE (FPP i TPP)

Po skończeniu gry w menu pojawia się nowa opcja - BATTLE MODE. Pozwala ona zagrać w coś w rodzaju gry MERCENARIES z RE3, tyle, że bez limitu czasu (choć ten jest mierzony i od niego zależy ocena wystawiana na koniec). Są tu do odkrycia różne fajne sekrety. Smutne jest to, że ta mini-gra jest ciekawsza niż cały RE: GUN SURVIVOR. Słowem - Capcom powinien brać lepszy przykład z Capcomu.





Barbie tm SUPER SPORTS

Ta gra jest dowodem na to, że ktoś czyta moje recenzje i bierze je sobie do serca. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że Mattel po bardzo kiepskiej Barbie Race & Ride wydał kolejny tytuł z laleczką, tym razem nieco bardziej zaawansowany intelektualnie? I żadnych uwag o przypadku proszę...

Barbie Super Sports nadal jest pozycją skierowaną do młodszych graczy – a raczej graczek. Tym razem dostają one szansę spróbowania swoich sił na rolkach oraz snowboardzie. Jakież było moje zdumienie, kiedy okazało się, że nie mogę sobie wybrać dowolnego sprzętu, a jedynie ten, na którego wystarczy mi pieniędzy! Żeby jednak nie za bardzo mieszać w główkach naszym milusińskim, cena jest jedynym parametrem opisującym deskę czy rolki. Tak więc na początku kupujemy najtańszą rzecz na półce, dobieramy gustowne wdzianko i... na stok albo do skate parku.

Stok jest banalny do przejechania i ubogi graficznie. Jednak nawet tak uproszczona grafika okazuje się być czymś nie do przełknięcia dla programistów odpowiedzialnych za BSS – udało mi się zakleszczyć w paru miejscach, a szarpiącą animację pozostawię litościwie bez komentarza. Kiedy już najeździmy się na stoku, pora wybrać jakąś trasę specjalną. Do wyboru mamy slalom między bramkami, łapanie balonów i wjeżdżanie na bałwany. Liczy się tylko ilość zebranych przez nas punktów, czas nie gra roli – nie można przecież dopuścić do tego, żeby nam się graczka zdenerwowała, że ją ktoś pogania. Po pomyślnym przejechaniu wszystkich tras, otwiera się wejście do dodatkowej, dotychczas ukrytej. Oczywiście każdy sukces daje nam pewną ilość pieniędzy, które można przeznaczyć na nową deskę. Albo i nie – jak już wspomniałam, cena sprzętu nie ma odzwierciedlenia w jego możliwościach; nasza Barbie jeździ równie ślamazarnie na każdej desce... Jazda na rolkach nie dostarczy nam żadnych nowych wrażeń ponad te znane ze snowboardu – przynajmniej w BSS. Trzy skate parki plus jeden ukryty, żadnych niespodzianek... Od tej gry wieje nudą. Triki? No tak, zapomniałam. Trzeba nacisnąć „X" w odpowiednim momencie i lalka sama zadecyduje, co teraz robić – a później skomentuje to używając jednego z trzech określeń: rocks, radical, so cool. Litości... Po co i komu taka gra? Niech pomyślę – jedynym adresatem wydaje się być leniwa młodsza siostra, której nie chce się naprawdę nauczyć jeździć na desce albo rolkach. O ile ktoś sprawi jej taki prezent...

Anek

PlayStation 2

GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
MIÓD 3

Wydawca: Sony
Producent: Mattel Media
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

CYBERTIGER

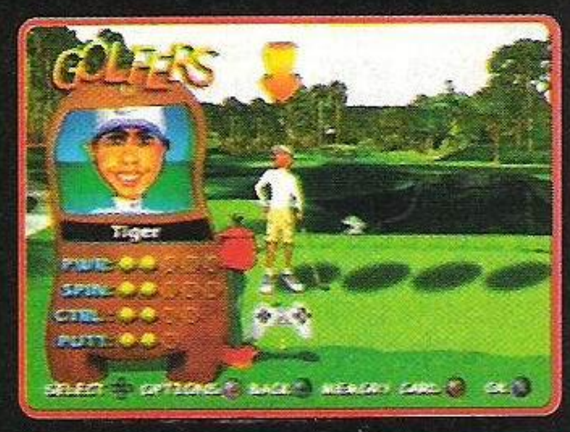
EA SPORTS nie schodzi z wyznaczonego kursu...

Równanie jest proste. Gwiazda sportu + jakakolwiek gra = dużo kasy zarobionej. Nie inaczej jest w tym przypadku. Tiger Woods to wprost uwielbiany za oceanem golfiarz. Młody, czarnoskóry w dyscyplinie dotychczas zdominowanej przez białych podtatusiałych panów. Tym razem uderzenie jest podwójne - jedna gra symulacyjna Tiger Woods PGA Tour 2000 i jedna czysta arcade'ówka. O tej drugiej za chwilę dowiecie się czegoś więcej.

Golf jak powszechnie wiadomo nie jest zbyt skomplikowaną dyscypliną sportu. Piłeczką do dołka... Przynajmniej pozornie. Niby nic, a potrafi wciągnąć (szczególnie w wirtualnym wydaniu, gdyż na żywo jest zbyt kosztowny i snobistyczny). To wydanie miało być próbą zainteresowania tematem graczy z młodszego pokolenia, niestety chyba się nie udało. Prawda jest taka: twórcom zabrakło weny aby stworzyć coś zabawnego i wciągającego na dłużej niż kilka godzin. Wprawdzie gra oferuje wiele trybów zabawy na kilku polach golfowych i brać w niej udział może do czterech graczy, a sterowanie jest banalnie proste, to jednak czegoś tu brakuje. Czego? Więcej humoru, efektowniejszych uderzeń i trochę bardziej zakręconych fieldów. Tak naprawdę gra jest po prostu uproszczoną wersją "dużego" golfa ze znikomą ilością power-upów, karykaturami postaci i... niczym więcej. Graficznie prezentuje się słabiutko, płaskie, brzydkie drzewa i krzaki, postacie nawet nieźle animowane ale niezbyt szczegółowe. Tekstury trawy i innych elementów otoczenia też nie imponują. Tylko na tyle was stać EA? Dźwięk jest lepszy. Niedużo, ale lepszy. Ćwierkają ptaszyny, wieje wiaterek, komórki dzwonią i inne pierdółki odzywają się w tle, nieźle. Brakuje za to jakiegoś solidnego podkładu muzycznego, lepszych efektów oddających emocje towarzyszące rozgrywce. Komentarze zawodników po udanych/nieudanych strzałach raczej mało dowcipne, powiem więcej: po prostu smętne. Co jeszcze znajdziesz w tej grze? Fajny motyw w karierze, gdzie po zaliczeniu poziomu juniorskiego, przechodząc wyżej twój zawodnik dorasta i staje się nastolatkiem, a następnie dorosłym facetem.

A propos potrzeb: ta gra nie jest nikomu potrzebna bo nie dorasta do pięt HOT SHOTS GOLF. Kupno tej pozycji jest nabijaniem kabzy "elektronikom". Po co? Żeby za rok wydali CYBERTIGER 2.

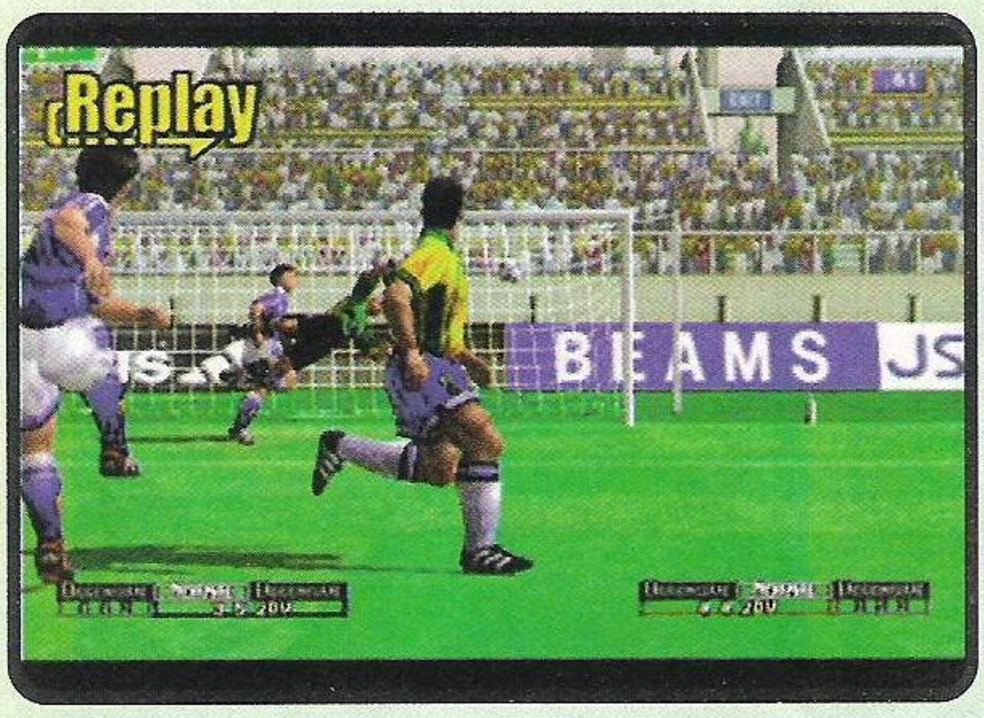
Marcellus



PlayStation 4

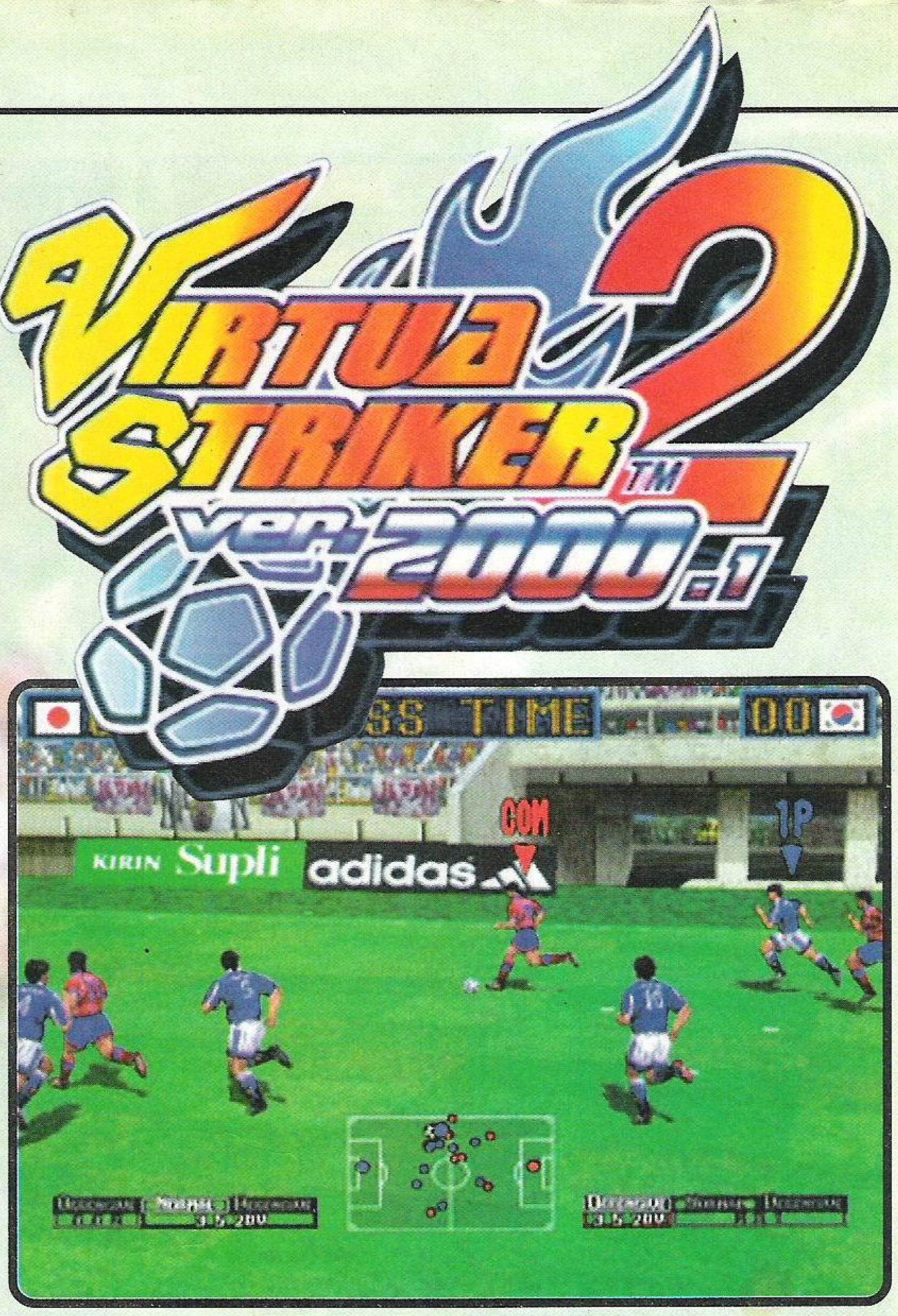
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card



VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1

VIRTUA STRIKER 2 to w Japonii gra kultowa. W kraju, w którym salony można spotkać tak często, jak u nas pijaczków pod sklepami, gra ma rzesze wiernych fanatyków okupujących każdą wolną maszynę. Nic dziwnego zatem, że Sega zdecydowała się wydać ją w wersji konsolowej, zaspokajając potrzeby fanów konwersji i próbując zdobyć grze nowych zwolenników.

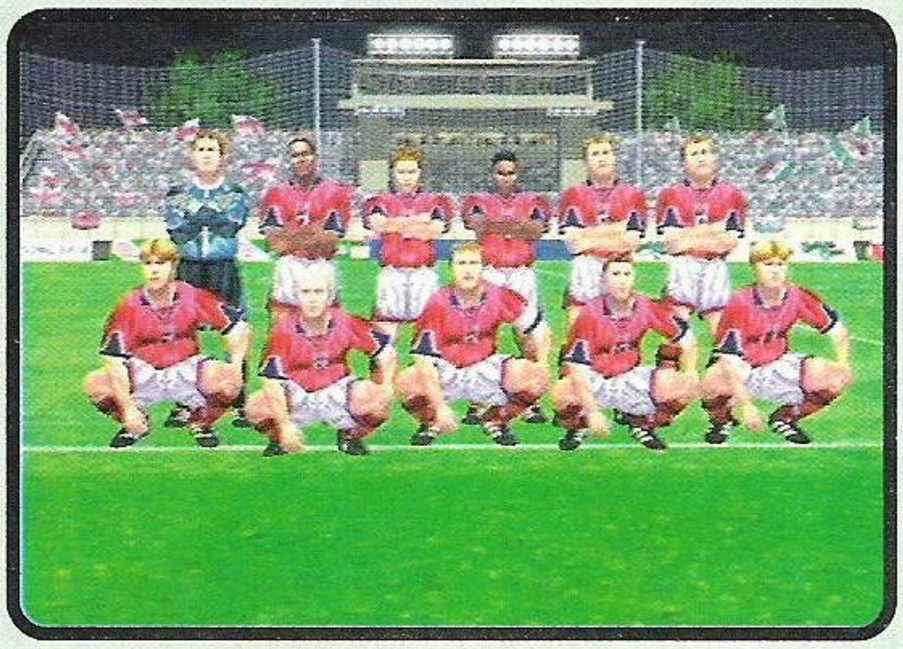


NIE KUPUJCIE TEGO...

Najgorsze w przypadku gier nowej generacji jest to, że gracz nastawia się na to iż zobaczy w akcji grę z rewelacyjną grafiką, oraz maksymalną ilością miodu. A potem przychodzi rozczarowanie. Ja rozumiem, że to jet gra arcade'owa, ale to nie musi od razu znaczyć: kiepska. Ale tak właśnie jest. Żero strategii, szybkie wykopywanie piłki, żadnych sztuczek, totalny chaos... Pięknie graficzne. Ale bez miodu. Jeżeli lubisz mieć wpływ na grę, widzieć co dzieje się pięć metrów dalej na boisku i planować akcje - zapomnij o VS2. [banan]

Wiadomo, jak musi wyglądać gra sportowa na automatach: powinna być szybka, efektowna i w miarę prosta - także w kwestii sterowania. VS2 spełnia wszystkie te założenia doskonale. Szybkość akcji przyprawi o zawrót głowy każdego, grafika jest zwyczajnie kosmiczna, a sterowanie uproszczone na maksa - krótkie podanie, długie podanie i strzał. Zasada jest prosta: gdy zawodnik otrzyma piłkę, ma całe dwie sekundy czasu aby coś z nią zrobić - podać dalej lub strzelić. Inaczej dopadną go przeciwnicy i bez trudu wyłuskają mu piłkę. Poziom trudności jest bardzo wysoki. Walka odbywa się głównie w środku pola, a najtrudniejsze jest wypracowanie sytuacji strzeleckiej - dobicie piłki jest czystą formalnością. Aby uatrakcyjnić konwersję Sega dorzuciła kilka trybów pucharowych i ligowych, które spełniają swoje zadanie przedłużenia rozgrywki. Tutaj pojawiają się kartki za faule i dodatkowe opcje.

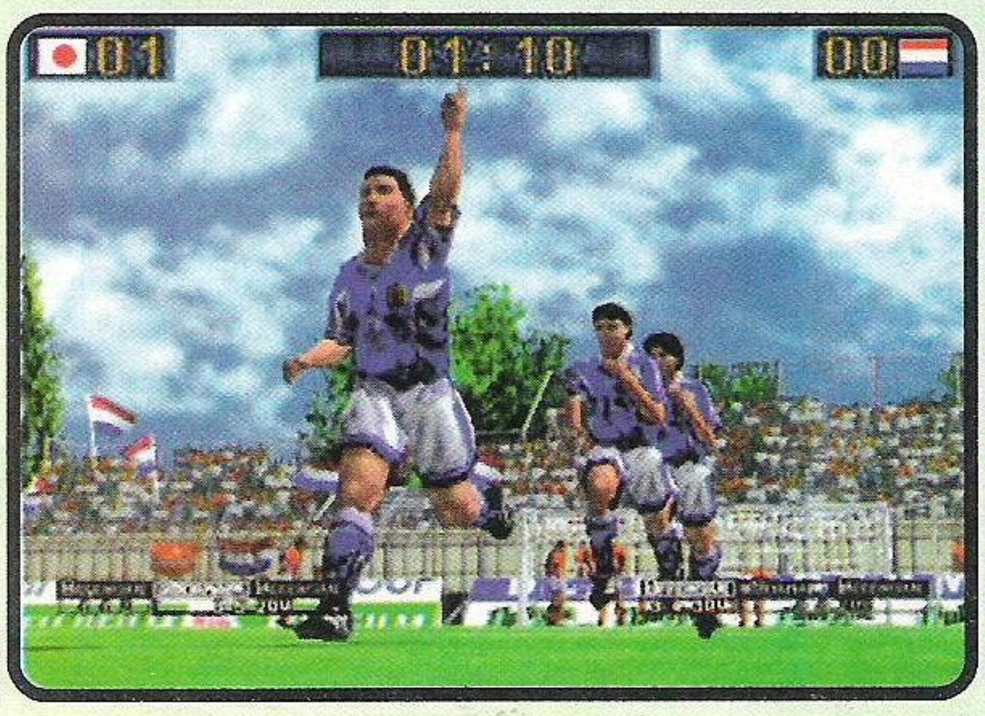
To, co dla jednych jest zaletą, dla innych będzie wadą. Uproszczona rozgrywka może nie znaleźć sobie wielu zwolenników pośród fanów ISS'a i FIFY. Szybko okazuje się, że inteligencja naszych piłkarzy pozostawia wiele do życzenia, a najłatwiej strzelać bramki główką z wrzutki. Nie można samemu przełączać się pomiędzy zawodnikami - to konsola decyduje o wszystkim. Jest tylko jedna kamera, brakuje oryginalnych nazwisk (choć bez trudu po budowie, wzroście I fryzurze można rozpoznać właściwego zawodnika) i tak dalej. Krótko mówiąc: czysty arcade. Ale trzeba pamiętać, że ta gra wcale nie ma większych aspiracji.



Jedno muszę powiedzieć: jeszcze nigdy, w żadnej konsolowej piłce nożnej nie było tak napiętej atmosfery walki. Przed VS2 jedyną grą sportową, która podrywała mnie z fotela była NBA HANGTIME/ SHOWTIME. Grając przez godzinę w VS2 z wrażenia nabawiłem się odcisków, a i dolne partie kręgosłupa rozbolały mnie od siedzenia na krawędzi fotela. To niesamowite, w jaki sposób autorom gry poprzez odpowiednie ujęcie kamery udało się odtworzyć atmosferę stadionu - do tej pory jedyny raz coś takiego miało miejsce na konsoli w LIBERO-GRANDE Namco na PlayStation (a i tamta gra była kopią pierwszego VS). Zawodnicy przepychają się, a piłka non-stop wędruje od nogi do nogi. Na pewno ma na to wpływ także kapitalna grafika - znakomicie animowani, dopchani na maksa najdrobniejszymi detalami piłkarze, tekstury w wysokiej rozdzielczości, cienie, świetnie przygotowane boiska... tutaj Sega w żaden sposób nie zawiodła. Niestety dźwięk nie idzie w parze z wizualiami - brak komentarza i surowe odgłosy walki przetykane jedynie szumem trybun i okrzykiem "Goooool" to za mało.

Dawno nie miałem takiego dylematu z oceną gry, jak w przypadku VIRTUA STRIKER 2. Spróbują więc tak: z perspektywy osoby, która w grach ceni najbardziej szybką akcję i arcade'owy feeling VS2 wypada bardzo dobrze. To gra, którą można wrzucić sobie lub sobie i kumplowi w wolnej chwili, podekscytować się, rozerwać... Przez godzinę, dwie tygodniowo. Rzecz z pewnością będzie podobać się ludziom, którzy konsolę traktują jako rozrywkę, a nie naturalny dodatek do życia. Ostrzegam jednak: gra jest trudna. Z drugiej zaś strony są gracze, którzy za dwie i pół bańki oczekują zupełnie czego innego - satysfakcji z wydanych pieniędzy, czyli gry rozbudowanej, długiej, oferującej długie godziny topowej rozrywki. Tutaj VS2 zwyczajnie zawodzi. A zatem: kupować czy nie kupować? Niestety, jedyna propozycja jaką mam dla was w tej chwili to przypisanie się na chwilę do któregoś z nakreślonych wyżej schematów, przeanalizowanie faktów i dopiero wtedy podjęcie decyzji.

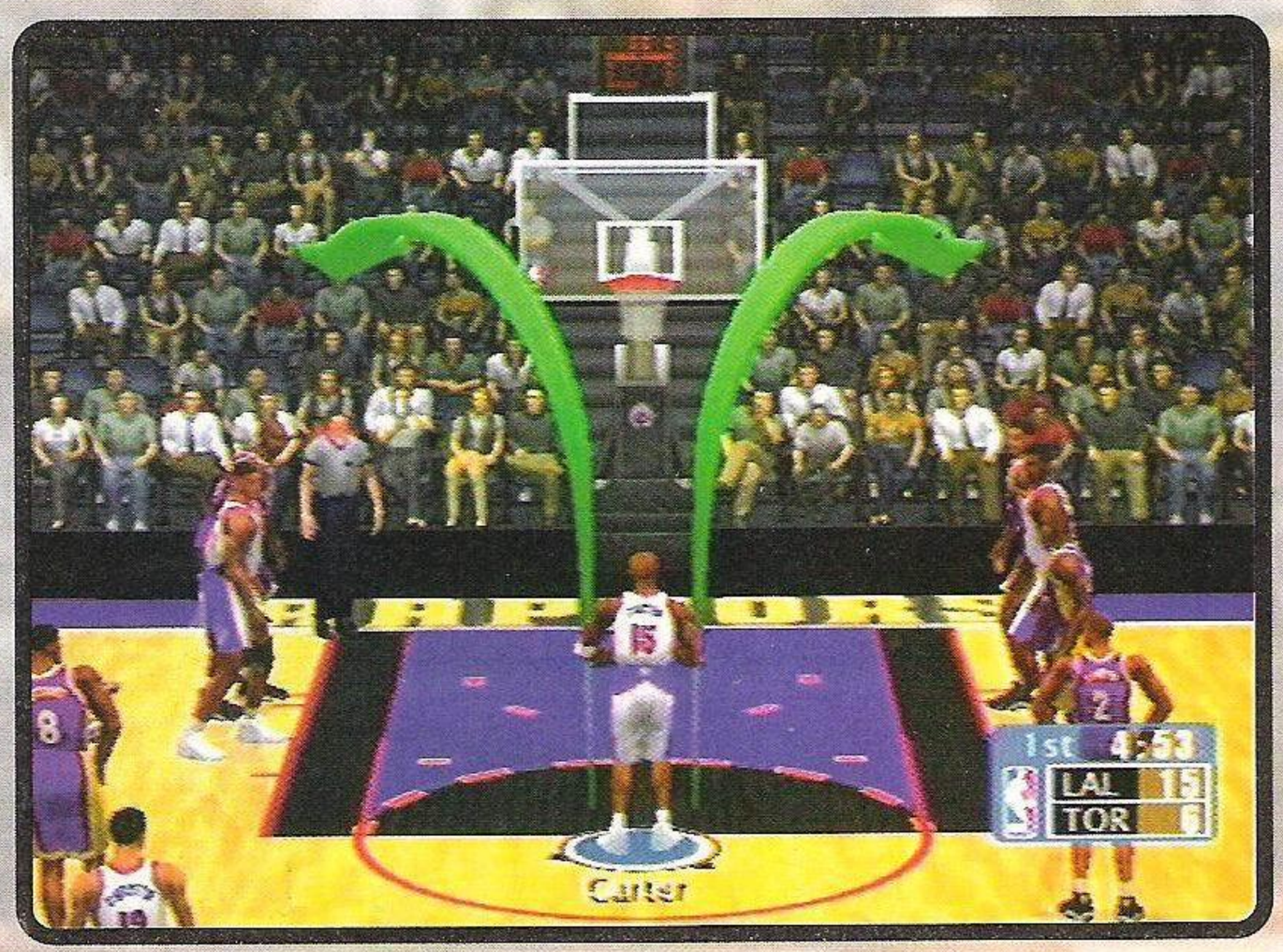
Gulash



Dreamcast **5**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU



Przeżywamy prawdziwy wylew koszykówek na wszystkie platformy. Z jednym wyjątkiem: Dreamcasta. Teraz, dzięki staraniom Sega Sports zostało to nadrobione. I powiadam wam: ta jedna, jedyna pozycja przewyższa wszystkie inne razem wzięte!

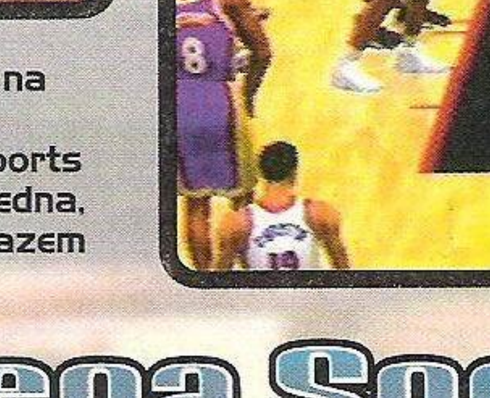
Sega Sports NBA 2000

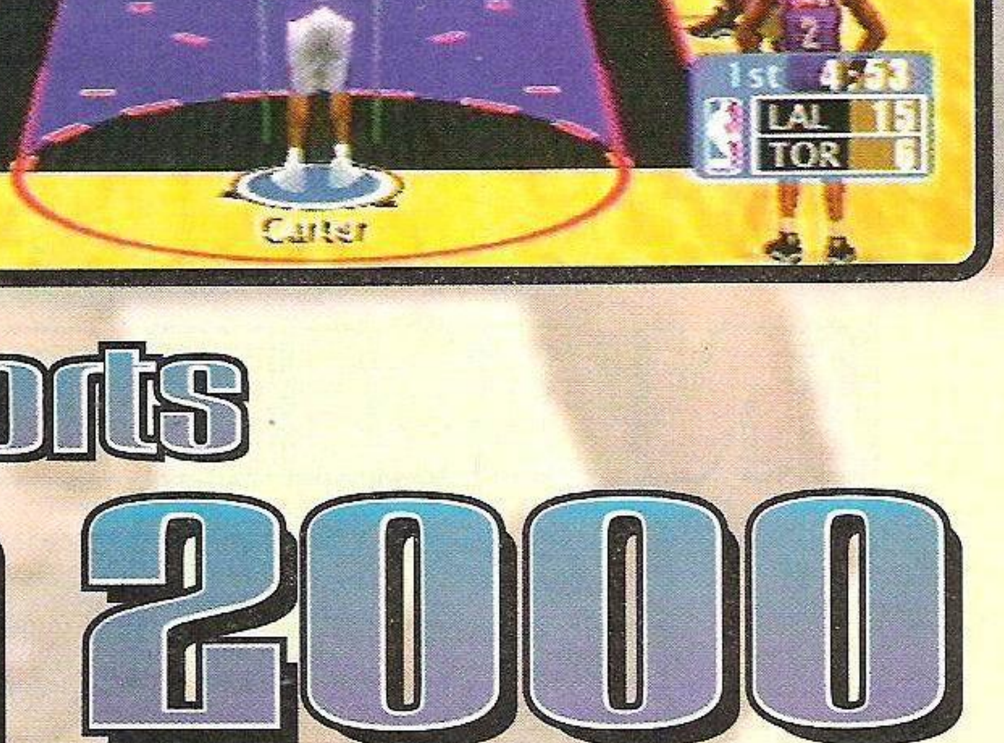
Na taką grę czekałem od wielu, wielu lat. Jako zapalony fan NBA gram w większość wydawanych koszykówek, ale z tak efektownie wykonaną produkcją jeszcze nie miałem się okazji zetknąć. Twórcom NBA LIVE 2000 na PC przyjdzie chyba założyć sobie na głowy papierowe torby. Oto narodziła się nowa jakość na rynku.

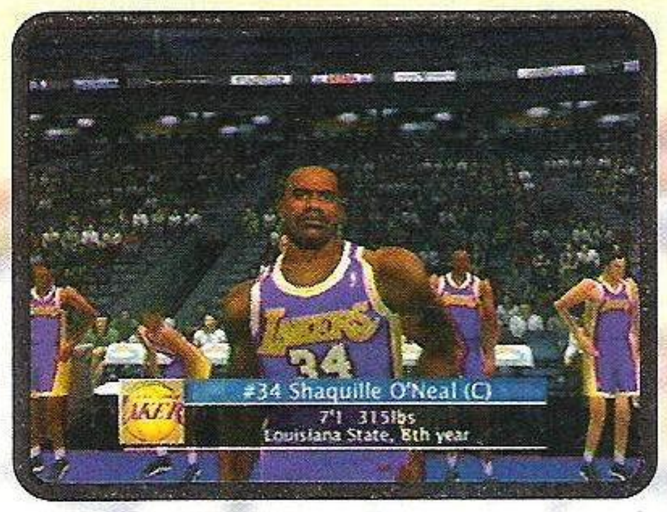
Zaczyna się standardowo intrem, tym razem jednak gwiazdy są wygenerowane przez konsolę. Nie wygląda to wcale gorzej, po prostu inaczej niż przywykliśmy przez te wszystkie lata. Potem mamy mały zgrzyt: gra domaga się całego VMU aby zachować dane, więc jeżeli nie macie jednego na zbyciu, to nie zagracie sobie sezonu (chyba, że nie będziecie wyłączać konsoli). W menu czekają wszystkie znajome opcje: Season, Playoffs, Exhibition. No i pięknie - gramy.

Najpierw widok spod dachu wspaniale odwzorowanej hali, potem następuje najazd na zawodników i rozpoczyna się prezentacja (tak jak naprawdę ma to miejsce, zaczyna się ona od gości). Trybuny są pełne kibiców i nareszcie nie są oni jedną bitmapą - każdy z nich jest oddzielnym sprite'em. Po efektownym przedstawieniu pierwszych piątek wraz z trenerami rozpoczyna się gra.

Sposób, w jaki koszykarze są przedstawieni nie każdemu przypadnie do gustu - są oni lekkimi karykaturami swych żywych odpowiedników. Ale bez obaw - rozpoznacie każdego bez trudu, gdyż szczegółów nie brakuje i są nawet tatuaże! Zwracam uwagę na obręcze i siatki, które wyglądają pięknie jak nigdy. Dotychczas obręcz była jakimś tam wielokątem ale teraz prezentuje się tak, jak powinna. Jedno małe zastrzeżenie: nie ma idealnego ustawienia kamery - tu Sega mogła się bardziej popisać. Na szczęście można się przyzwyczaić. Wszystko chodzi niewiarygodnie płynnie, pomimo tego, że grafika jest niezwykle bogata w szczegóły. Zawodnicy mają ogromną liczbę klatek animacji, dzięki czemu powtórki wyglądają wprost niesamowicie (a oprócz tego są płynne i nie rwą jak w produktach konkurencji).

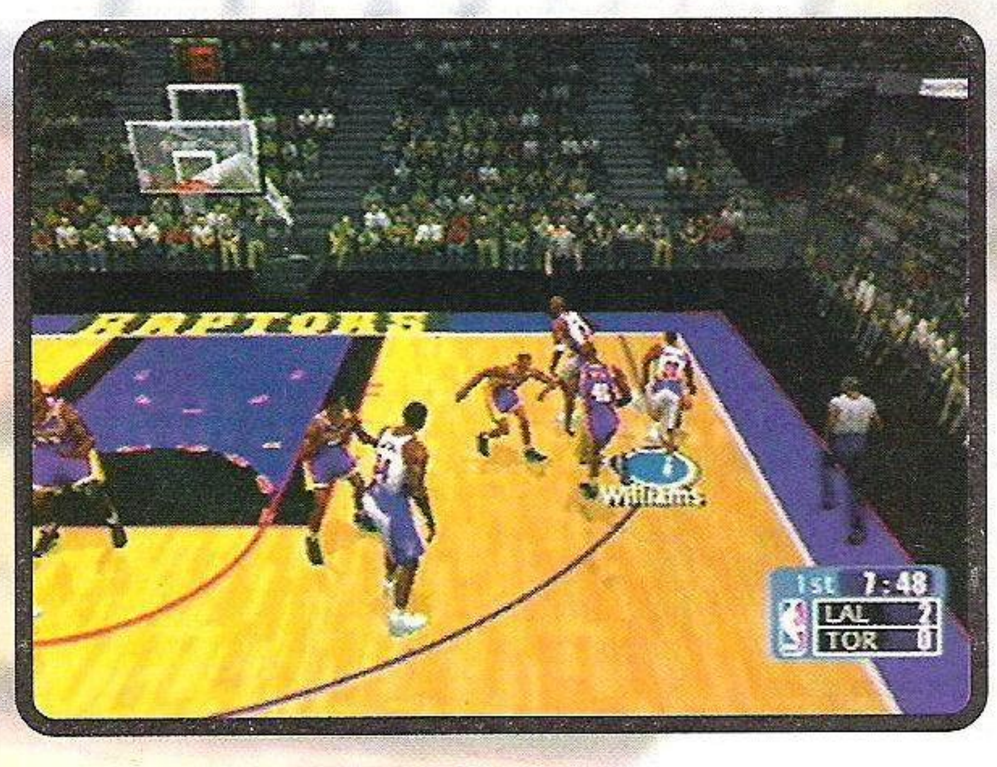


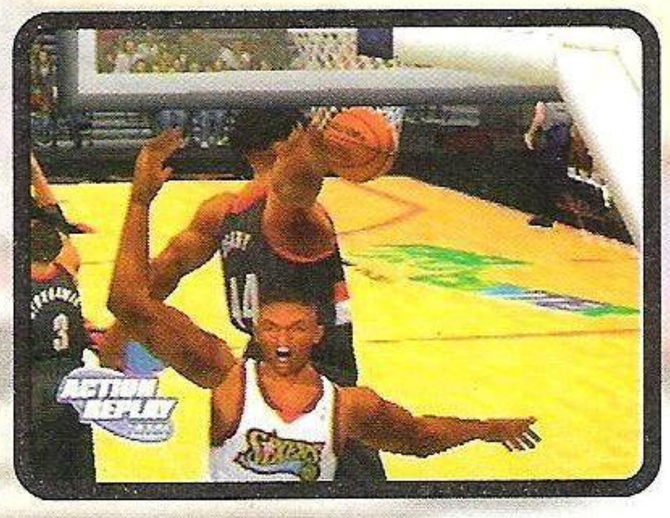




Przejdźmy teraz do warstwy dźwiękowej. Powiem krótko: jest dobrze, komentatorzy są wyluzowani, sypią pseudonimami zawodników i wczuwają się w każdą akcję. Koszykarze zaś raźno pokrzykują i dogadują sobie, a publika wrzeszczy.

Przyszedł czas na najważniejszą sprawę czyli grywalność i realizm rozgrywki. Gra jest prawdziwą kopalnią miodu dla każdego fana basketu (nawet dla czterech naraz), oferuje szerokie zaplecze taktyk i ustawień trenerskich. Dla każdego coś miłego. Podoba mi się nowatorski sposób wykonywania rzutów wolnych, używając analogowych spustów trzeba ustawić obie strzałki na obręczy. Wymaga to sporego wyczucia i delikatności, szczególnie na poziomie All Star. Całe sterowanie jest bardzo proste, ułatwiono wykonywanie alley-oopa i dodano możliwość prośby o zasłonę (!), które po kilkudziesięciu minutach opanujecie do perfekcji. Rzuty, paczki i podania wykonywane są wprost idealnie. Zwyczajnie nie ma się do czego przyczepić.





Podsumujmy: piękna grafika, olbrzymia przyjemność z grania, bardzo dobre udźwiękowienie - ideał. Tak, ta gra może sprzedawać Dreamcasty fanom kosza, pokazała to zresztą w te święta za oceanem. Przewiduję, że w Europie też zarządzi.

Marcellus

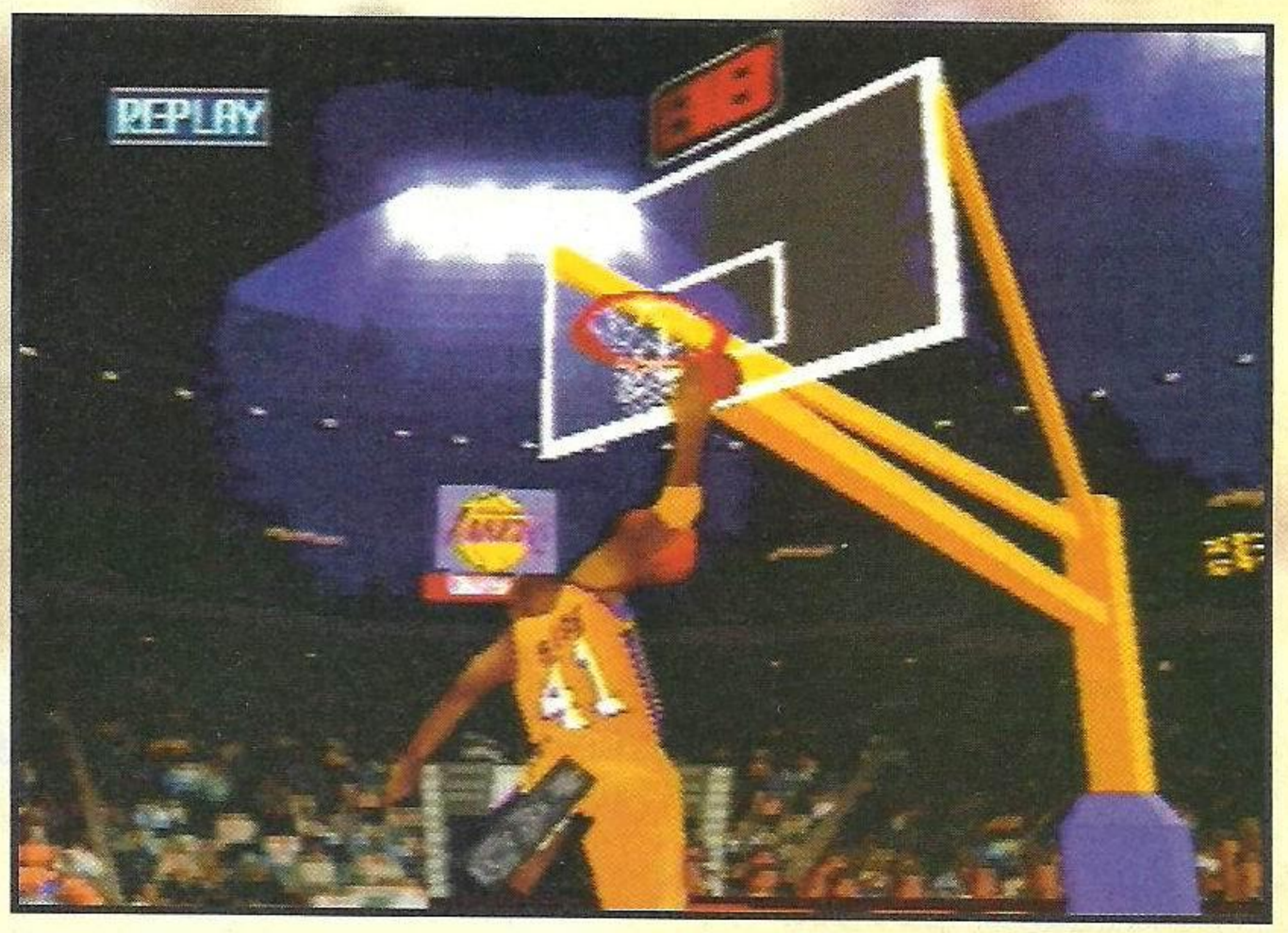
Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sega Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU

Good God!

Niejedno w życiu już widziałem i byłem przygotowany na to, że gra na DeCe może wyglądać niesamowicie, ale to, co zobaczyłem kazało mi otworzyć z wrażenia usta. Powtórki wyglądają jak transmisja z TV, a wysoka rozdzielczość i animacja... A na dodatek gra jest dobra... Killer! [Gulash]



NBA IN THE ZONE 2000

Recenzowanie kolejnych konsolowych basketów przypomina oglądanie seriali. Trafi się czasem coś dobrego jak X- Files, większość z nich jednak, niestety, prezentuje poziom porównywalny do "Esmeraldy".

Popatrzmy więc co też kot przyniósł. Następna koszykówka. Kolejne wydanie NBA IN THE ZONE. Niewiarygodne, ale ma ono numer 2000 - jak widać Japończycy też potrafią robić seriale. To już piąty odcinek: czy wybije się na rynku, czy też odpadnie w Play-offs... Moim zdaniem ma pewną szansę na grę w półfinale, dalej już na pewno nie dojdzie. Konami znane ze świetnej serii piłek ISS, w koszykówce jakoś się nie sprawdza. Jak na mój gust zbyt arcade'owe podejście i chaos panujący na parkiecie nie wróży nic dobrego. Choć ma ona kilka bardzo miłych dodatków nieobecnych w produktach konkurencji, to jednak poważne niedoróbki animacji zawodników i błędy w warstwie merytorycznej skutecznie obrzydzają zabawę.

Podobnie jak przed rokiem, mamy możliwość rozegrania konkursu "paczek" (duży plus za taką możliwość) i "trójek". Reszta jak zwykle: sezon, finały i pojedynczy mecz. Jest jeszcze spotkanie gwiazd. Do tego ostatniego: co na centrze w zespole zachodu robi Greg Ostertag z Jazz? Konami chyba "zapomniało" o O'Nealu. Na wschodzie jest równie kiepsko: Rik Smits zamiast Mourninga i inne tego typu kwiatki jak np. Hornacek zamiast Kobego. Zresztą tylko pięciu zawodników którzy grali w tegorocznym All Stars Game gra tutaj, są to: Jason Kidd, Chris Webber, Grant Hill, Reggie Miller i Glen Robinson. W tym roku wszyscy wydawcy koszykówek bardzo konsekwentnie ignorują również fakt że w pierwszej piątce Lakersów gra Ron Harper. Nie było go w innych produkcjach, nie ma też i w tej.

Po rozpoczęciu meczu mamy wątpliwą przyjemność uczestniczenia w wydarzeniach rozgrywających się na boisku. Gra jest powolna, a zawodnicy choć nieźle wyglądają, to poruszają się wprost żenująco (brakuje im sporo klatek animacji więc ich ruchy są rwane, nienaturalne). Rzut z wyskoku to chyba jakaś parodia. Wsady, czyli to co każdy gracz lubi najbardziej, wykonują wszyscy od zawodników poniżej 160 cm poczynając. Tak. Mugsy Bogues może występować nawet w Slam Dunk Contest, nie bez szans na wygraną (wsad z linii rzutów osobistych to dla niego pestka). Co jest do jasnej... takie paczki daje naprawdę niewielu zawodników na świecie! Błędów ciąg dalszy: zawodnicy odbijają się od siebie jak piłeczki, sterowanie jest potwornie niedokładne, a konsolowy przeciwnik wykazuje poważne braki w wykształceniu. Sytuacji nie ratuje tworzenie własnego zawodnika (małe możliwości) ani też przyjemny dodatek w postaci różnokolorowych piłek, dzięki którym zamieszanie na boisku łatwiej jest opanować.

Co z dźwiękiem, zapytacie. Tak samo jak z resztą czyli średnio, miejscami słabiutko. Tylko muzyczka w menusach i podczas gry jest na niezłym poziomie. Komentator leniwy, budzi się tylko na rzucone kosze. Po niesamowitej czapie wykonanej przez mojego zawodnika, nawet się słowem nie odezwał. Publika przez większość akcji milczy, zamiast skandować: "D-fense! D-fense!". Dźwiękowcy chyba zapomnieli pójść na dwa mecze NBA, rozgrywane na początku sezonu zasadniczego w Tokio. Swoją drogą to żółci bracia mają dobrze - szkoda, że nie udało się Polsce zostać drugą Japonią. Do reszty efektów nie mam większych zastrzeżeń.

Tę koszykówkę ratuje tylko konkurs wsadów, reszta zawartości nie stanowi najmniejszego zagrożenia dla potentatów rynku. Przykro mi Konami, zostańcie lepiej przy piłce nożnej. To wychodzi wam dużo lepiej.

Marcellus

PlayStation 5

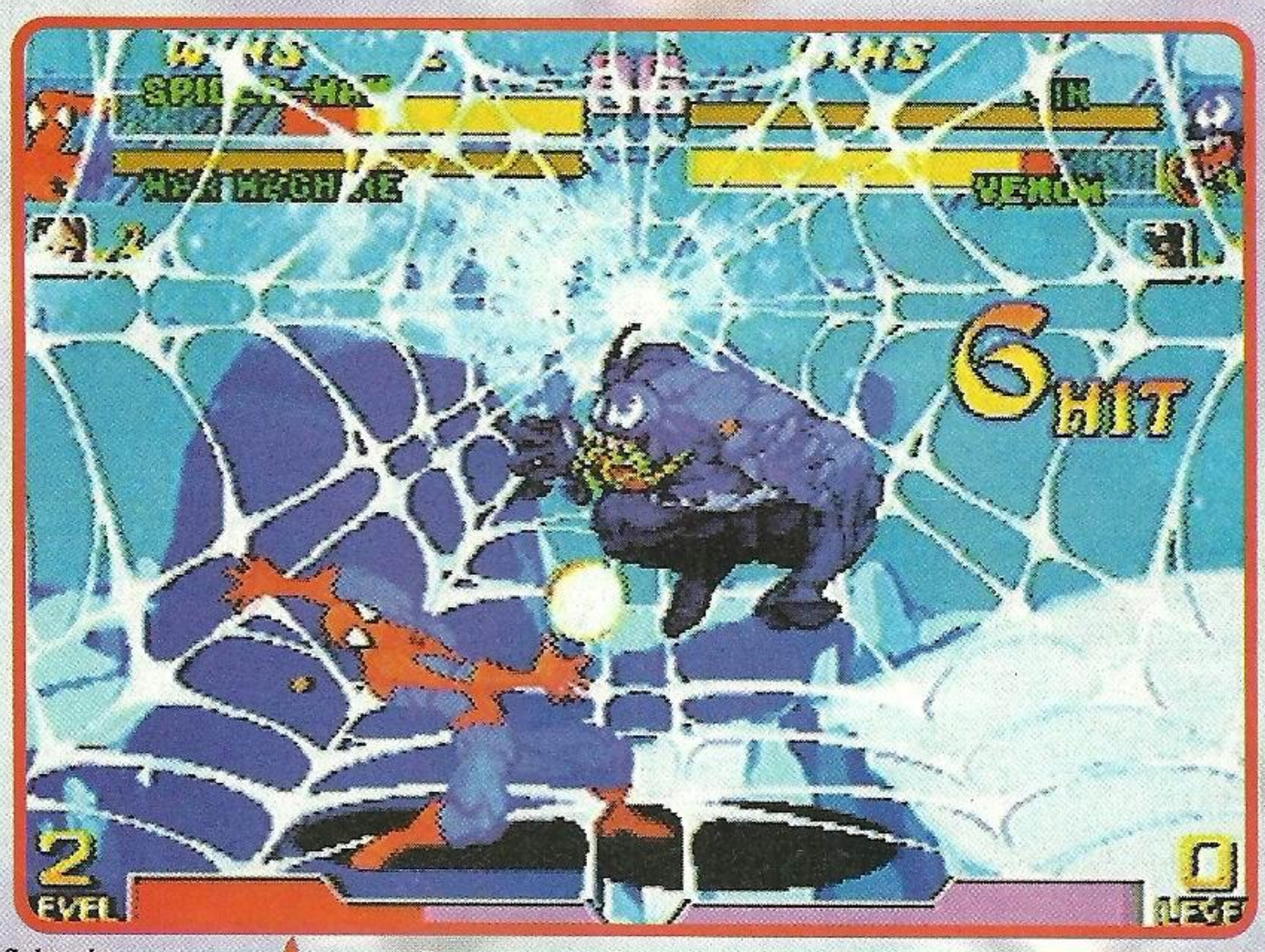
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

Po kilku latach prób z serią VS w salonach gier i konwersjach na sprzęt, który z powodu ograniczeń pamięci nie mógł w pełni udźwignąć ciężaru konwersji, Capcom atakuje nasze domy z konwersją najbardziej wypieszczonego i rozbudowanego tytułu tej serii: MARVEL vs CAPCOM.

W grze zawarto najpopularniejsze postacie obu firm - w Capcom będą to choćby Ryu, Ken, Chun-Li, Mega Man, mój ulubiony Strider Hiryu czy choćby Morrigan i Zangief. Marvel'a reprezentują Hulk, Captain America, Spider-Man, Gambit, niesamowity Wolverine, Venom... Cały patent polega na tym, że podczas walki gracz ma do dyspozycji dwie postacie, z czego jedna walczy, a druga czeka sobie gdzieś w tle regenerując energię. W dowolnym momencie, wciskając przycisk można zmienić swojego człowieka. Jakby tego było mało, jest jeszcze numer 3 - pomocnik, który nie będzie brać czynnego udziału w walce dopóki się go nie wezwie w potrzebie. Taki specjal zza winkla może dać chwilę oddechu, lub rozstrzygnąć wynik pojedynku.



Kluczem do zwycięstwa w MvC są combosy, a szczególnie Crossovery, w których dwójka partnerów jednocześnie lutuje przeciwnika. Nawet jeśli seria STREET FIGHTER nie ma przed wami sekretów, już po kilku minutach z MARVEL vs CAPCOM przekonacie się, jak bardzo różnią się te gry. Choć ciosy postaci i kombinacje są naturalnie identyczne, gra streetfighter'owym sposobem skazana jest na porażkę. Tutaj trzeba łączyć stringi, non-stop korzystać z możliwości, jakie daje pełen tryb tag-team i trzecia, dodatkowa postać, a także zwyczajnie znać możliwości swoich zawodników. Tutaj także liczy się styl, w jakim się wygrywa - super finishery są tak efektowne, że szczęka długo zostaje na podłodze.

16 Mb pamięci Dreamcasta to aż nadto, aby zmieścić cztery postacie, dwóch pomocników, tła i całą resztę. Animacja jest prześliczna, bogata w szczegóły i szalenie kolorowa. Nic tu nie zwalnia nawet podczas najbardziej niewiarygodnych akcji rozgrywających się na ekranie - przebijania tag-teamowych combosów i takich tam. Podobnie jest z dźwiękiem - znalazł się tu każdy okrzyk i efekt obecny w wersji arcade, a także muzyka, która jednak mogłaby zostać na nowo zremiksowana. Nie jest zła, ale odstaje od reszty.

Dostępne tryby są dość standardowe: arcade, vs, practice i survival. Nieco później odkrywa się też Cross Fever Mode, który pozwala na zabawę we 4 osoby - po dwóch w przełączanym teamie. Niestety nie da się wyskoczyć we czterech na raz. Jest też kilka bonusowych postaci. W pełnym rozkoszowaniu się MvC przeszkadzała mi tylko jedna rzecz: standardowy joypad DC, który zwyczajnie nie nadaje się do fighterów. Szybko zaradziłem temu łykając Arcade Stick.

MARVEL vs CAPCOM na Dreamcasta to prawdziwe spełnienie marzeń wszystkich fanów Capcom i serii VS, a przede wszystkim fighterów 2D. Prawdziwy dar od Stwórcy. To także największa dwuwymiarowa jatka na konsolę jaką stworzył człowiek. Momentami nie widać tu już nic oprócz rozbłysków, wybuchów i napisów informujących o nieprawdopodobnej liczbie wklepanych ciosów. A poza tym to przede wszystkim kapitalnie animowana i świetna, dopieszczona technicznie gra. Szczerze polecam. Opis znajdziecie w Konsolowym Kompendium 2.

Gulash

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: VMU

Wersja PSX

Niestety, podobnie jak w *MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER* wersja PSX nie ma pełnego trybu tag-team i ma porżniętą animację. Ocena idzie w dół na 7, ale to i tak Capcom - łykajcie! [Gulash]

SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2

Po średnio udanym FATAL FURY: WILD AMBITIONS firma SNK próbuje przenieść w trzeci wymiar swoją kolejną serię.

SAMURAI SHODOWN to moja ulubiona seria 2D SNK i z niecierpliwością oczekiwałem na efekt transformacji w nowe szaty. Tym bardziej, że FATAL FURY: WA rozbudziło tylko mój apetyt. Niestety, czekałem na próżno.

Akcja gry przenosi nas w przyszłość, 20 lat po ostatnim spotkaniu z rysowanymi samurajami. Ze starej ekipy na placu boju pozostało tylko dwóch zawodników - samuraj Haohmaru i ninja Hanzo, reszta zaś to już zupełnie inna ekipa. Haohmaru postarzał się i na oko ma już po pięćdziesiątce (!), Hanzo zaś - jak dawniej - nie zdejmuje swojego ninjowskiego nakrycia głowy. Reszta nie jest niczym ciekawym.

W kwestii samej gry wygląda na to, że SNK starało się zaserwować nam bardziej zbliżone do rzeczywistości podejście. Gra stała się wolniejsza, a kluczowym momentem jest teraz czekanie na odsłonięcie się przeciwnika i zadanie ciosu, który zabiera 1/3 energii. Niestety, należy przez to rozumieć po pierwsze spowolnienie tempa gry (jest wolna), urżnięcie połowy specjali i uproszczenie sterowania. Co na dobre SS:WR2 nie wyszło.

Oprawa gry jest interesująca, ale też i nierówna: z jednej

strony mamy tu 60 klatek animacji na sekundę i wysoką rozdzielczość, z drugiej zaś - grubo ciosane postacie zawodników (a'la pierwszy SF EX) i standardowo paskudne czasem tła. Świetny jest za to design menusów, wstawki rysunkowe, fajne są filmy i w ogóle klimat samurajskiej Japonii. Nie mogę też zapomnieć o muzyce i charakterystycznych dźwiękach, które pomagają wczuć się w klimat gry - także i kwestii wypowiadanych przez wojowników.

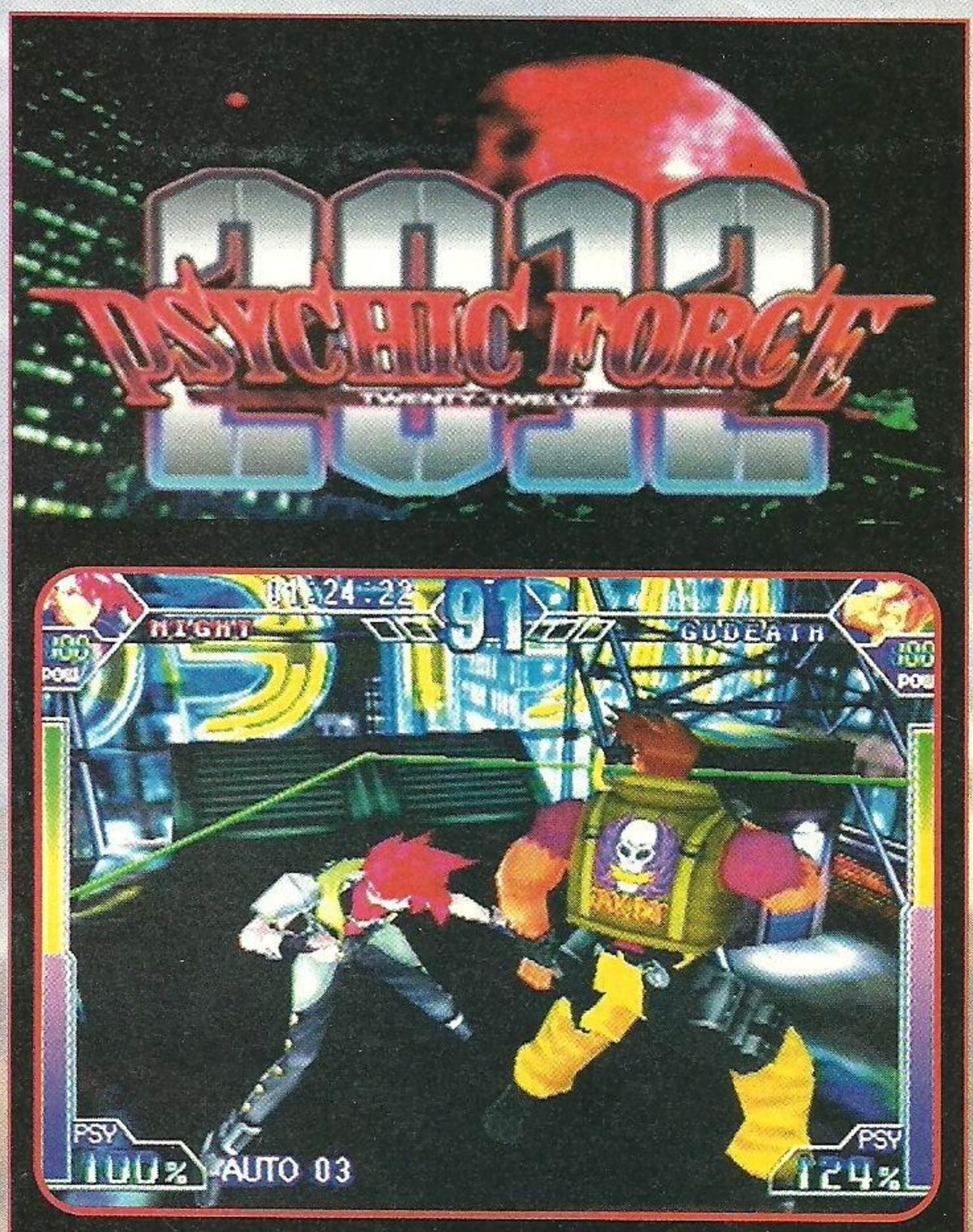
To zupełnie inna gra od SF EX, czy wspomnianego FF: WA. Niestety - gorsza. Jeśli ktoś lubi tę serię, może sporóbować polubić i SS: WR2. W innym wypadku szkoda czasu.

Gulash

PlayStation 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: SNK
Producent: SNK
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock



Na przykładzie PSYCHIC FORCE 2012 można spróbować wyobrazić sobie, jak bardzo różni się umysł japońskiego gracza od europejskiego. Konwersja gry, która została uznana w Japonii "najlepszym arcade 1999 roku" przez kultowy miesięcznik Gamest zasługuje w moich oczach tylko na piątkę...

Niektórzy z was na pewno zetknęli się z pierwszą częścią tej gry, zatytułowaną po prostu PSYCHIC FORCE kilka lat temu za pośrednictwem PlayStation. Rzecz nie była zła i mogła stanowić miłą odmianę od ciągłej młócki w TEKKENA i SOUL BLADE, ale przeszła bez echa i to nie bez powodów. Niedawno pisałem o EVIL ZONE na PlayStation, proponując termin Anime Fighter. Określenie to pasuje jak ulał do PSYCHIC FORCE 2012. Szybko przypomnę o co chodzi: anime'owe postacie, uproszczone na maksa sterowanie i zasady samej walki, a także szalenie efektowne akcje wykonywane przez wciśnięcie najprostszych kombinacji. I to jest właśnie ta gra. W powietrzu szybuje sobie dwóch klientów, którzy obrzucają się na przemian fireballami próbując zbliżyć się do rywala by zadać mordercze combo (a-a-a-a-a), aby następnie odlecieć do tyłu i znów szybować nie oszczędzając kolejnych ognistych kul. Goście zawsze są zwróceni do siebie twarzami, tak więc nie można się pogubić.

Nie odmówię grze pewnych zalet: postacie są całkiem przyjemne i fajnie, że swoje kwestie wypowiadają po japońsku (tłumaczenia na podpisach). Każda z nich ma swoje śliczne, ręcznie rysowane zakończenie, dostępnych jest kilka trybów łącznie z treningiem i tak dalej - to wszystko jednak nie zmienia faktu, że gra jest za prosta, a jej miejsce to nie Dreamcast, ale salon gier. Grafika jest staranna, ale dość prymitywna i mało efektowna. Muzyka ssie, choć efekty dźwiękowe podobają mi się - szczególnie wspomniane dialogi między postaciami. Przy tak potężnej bibliotece znakomitych fighterów (SC, VF3, MvC) Dreamcast poradzi sobie i bez PSYCHIC FORCE 2012. Miejsce tej gry to półka kolekcjonera wszystkiego, co się ukazało i na dodatek fana anime.

Gulash

Dreamcast 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

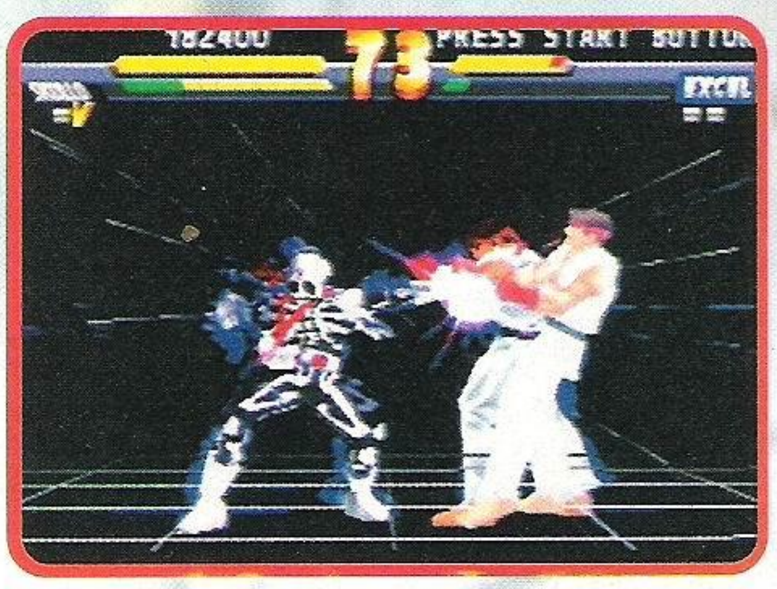
Wydawca: Acclaim
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty
Wykorzystuje: VMU

Zaczynam się zastanawiać, czy tak pokaźna liczba kolejnych gier z serii STREET FIGHTER nie zaczyna powoli być nużąca? Przez kilka lat na PlayStation dostaliśmy trzy gry z serii Alpha, trzy z serii VS, dwie kolekcje staroci (w sumie chyba z 6 różnych wersji SF2) i dwie gry z serii EX. Właśnie drugą częścią STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA zajmiemy się tu i teraz.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Przewrotnie zatytułowany STREET FIGHTER EX 2 PLUS (co do diabła stało się z tą nazwą?), podobnie jak i jego poprzednik przenosi serię w trzeci wymiar - naturalnie tylko pod względem grafiki. Sama gra bowiem w żaden sposób nie różni się od standardowej młócki w 2D, do której przyzwyczaiły nas poprzednie gry. Po prostu wykonane w 3D postacie tłuką się na dwuwymiarowym tle, bez możliwości uskoku na bok i ruchu po arenie. Powracają StreetFighterzy obecni w pierwszej części (Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, itp.) oraz postacie, które tam zadebiutowały - Pullum, D. Dark, Skullomania, Hokuto i tak dalej. Aby uatrakcyjnić sequel, Capcom postanowił dorzucić garść zarówno zupełnie nowych zawodników - na przykład Vulcano Roso, Area i Nanase, jak i przenieść w 3D kolejną porcję znanych i lubianych - takich jak Blanka i Vega (hiszpański), na przykład. W sumie na początku dostępnych jest 20 postaci, a kilka dochodzi jeszcze później, po zaliczeniu combosów w trybie practice/expert mode.

Jak już wspomniałem, sama gra nie różni się wiele od standardowego 2D, oprócz nieco zmienionego systemu superów. Dalej można używać znanych z jedynki super cancels (pozwalających na przerywanie combosów i linkowanie ich w nieskończony ciąg) i guard cancels (cios, który przebija blok). Doszły jeszcze opcje excel (czyli custom combo znane z SF ALPHA 2) i meteo combo (potężne super combo za trzy naładowane bary). Cała reszta to dobrze znany i lubiany (bądź nie) system pół-kółeczka-do-przodu-i-fajer. Używa się właściwie tylko superów z cancelami, a po godzinie grania na psx'owym padzie odcisk na kciuku gwarantowany. Walki w trybie arcade przeplatane są bonusowymi mini-gierkami - trzeba rozwalić swoje odbicie używając tylko excela, albo za pomocą rąk i nóg zniszczyć spadającego na ziemię satelitę z bombą (?). Fajne, ale nie wnosi wiele nowego. Można powalczyć w trybach arcade i vs, sprawdzić swoje umiejętności w bonusowej grze w rozbijanie beczek, poćwiczyć combosy w practice mode oraz spróbować wyedytować sobie własny filmik z walki w opcji director (obejrzyjcie na przykładowym co wyprawia Sharon).



Grafika poprawiła się w stosunku do pierwszej części - postacie nie są już tak kanciaste i wyglądają dużo lepiej. Rozbłyski towarzyszące combosom i superom są dużo bardziej efektowne i, jak zwykle w grach Capcom, coraz bardziej niewiarygodne - wraz z Super Combo na ziemię spada deszcz meteorytów. Nie jest to jednak poziom reprezentowany przez ponad rocznego już TEKKEN 3 i mimo, że to SF, nie zamierzam wcale przymykać już na to oka. Niektóre tła także nie wyszły najlepiej... Za to animacja jest bez zarzutu, a osoby, które do tej pory grały jedynie w tragicznie wolną europejską wersję pierwszej części mogą zdziwić się prędkością gry. Muzyka i efekty dźwiękowe są w porządku, jak zwykle. Fajnie brzmi to wszystko na stereofonicznym telewizorze, gdy wyraźnie słychać z której strony dobiegają jęki zawodników.

To wszystko wprawdzie wystarcza do cieszenia się grą przez ładnych kilkanaście godzin, ale dość szybko nadchodzi znużenie. Szczerze mówiąc, w SF 2 EX nie ma praktycznie niczego świeżego, oprócz kilku nowych postaci (Vulcano Roso i Sharon kicks!). Gra nie schodzi poniżej pewnego Capcomowego poziomu, ale ma szanse dotrzeć chyba tylko do fanów i kolekcjonerów SF. W oczekiwaniu na EX3 na PS2 (będzie tag-team dwóch na dwóch jednocześnie!) można przyciąć, ale bez zbytnich emocji.

Gulash

PlayStation **7**

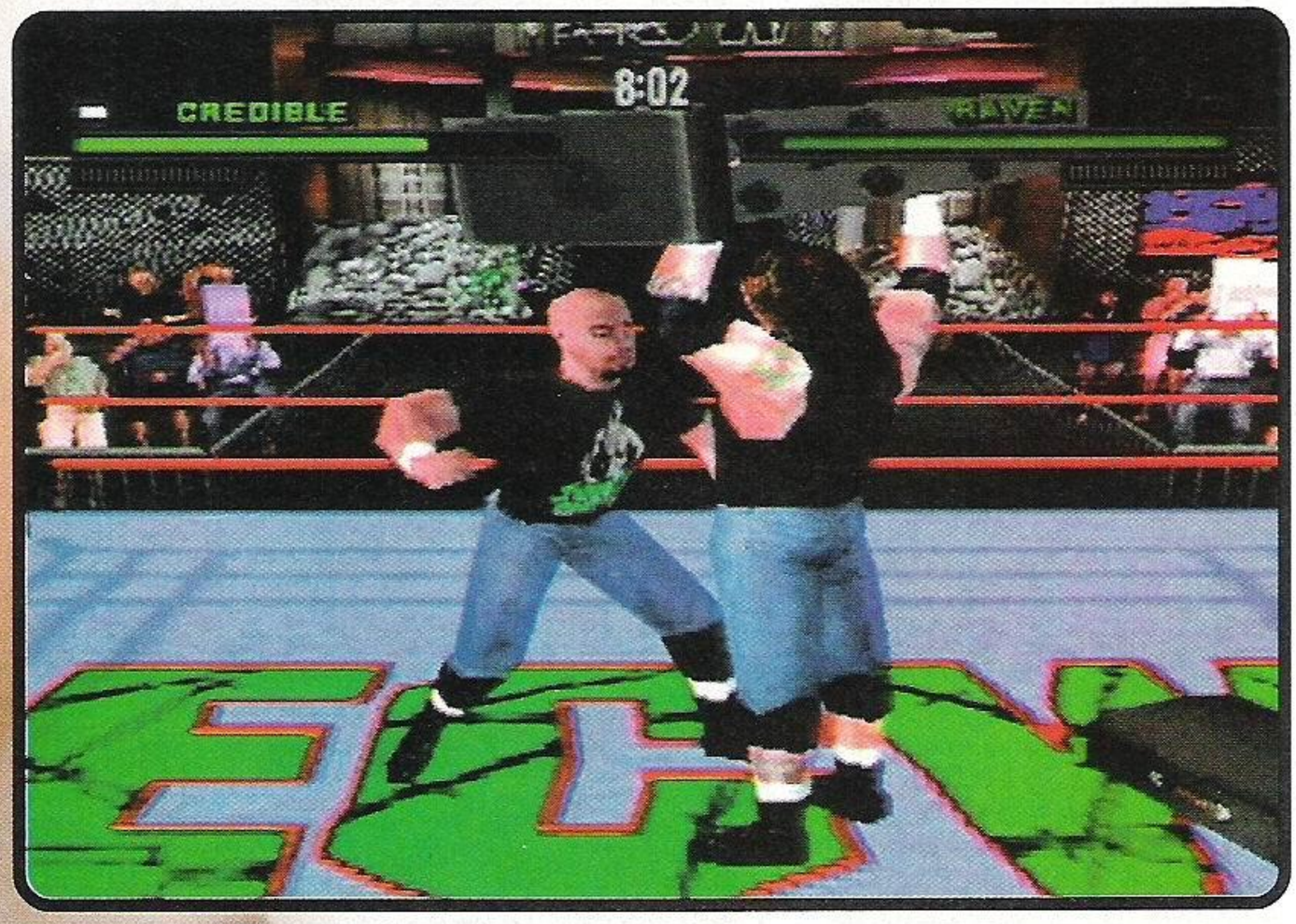
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Jap - Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

HARDCORE REVOLUTION

Czyżby WWF ATTITUDE był szczytem możliwości rozwoju "szarakowych" wrestlingów? Patrząc na nową grę Acclaim zaczynam mieć obawy że już nic godnego uwagi się nie pojawi. Jedyna nadzieja w nadchodzącym WWF SMACKDOWN, ale czy THQ wykorzysta szansę wyjścia na czoło tego wyścigu?

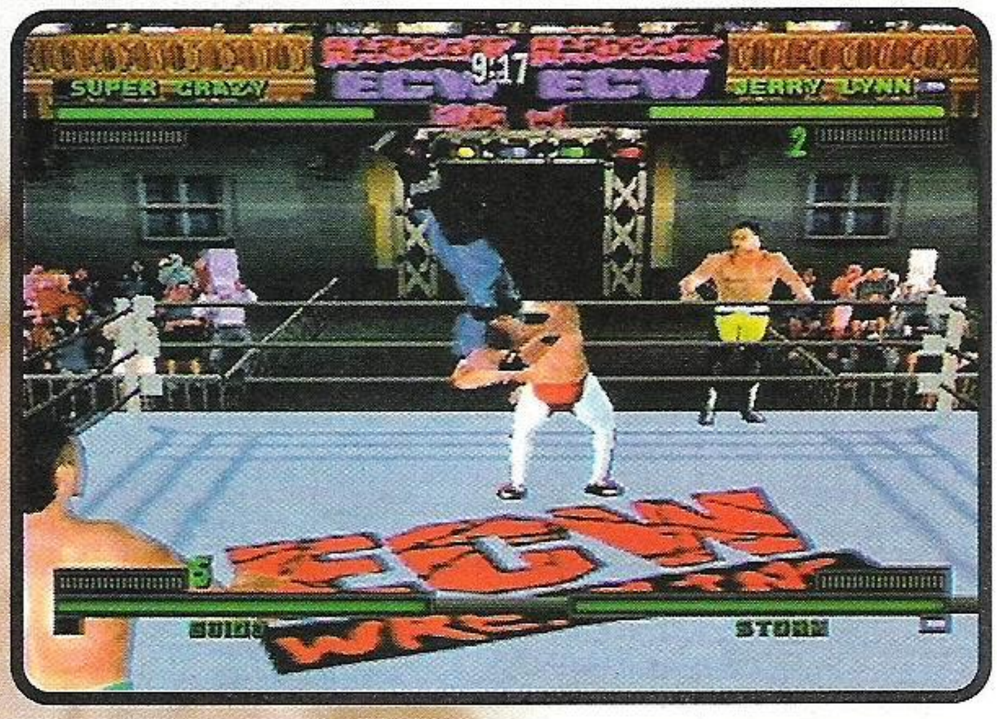
Wrestling to rozrywka na wskroś amerykańska, choć fanów ma pełno na całym świecie. Wiadomo, że ONI udają, ale nie wiem czy zdajecie sobie sprawę, że to udawanie jest niekiedy bardzo bolesne. Niektórzy twierdzą że wrestlerzy mają najwięcej kontuzji ze wszystkich sportowców. Natomiast już udawanie w ECW jest najbardziej bolesne ze wszystkich. Ta trzecia pod względem popularności federacja zapasów (po WWF i WCW) jest niezbyt znana w Europie, ale w USA lubią ją właśnie za Hardcore. Właśnie tam na jednego zawodnika przypada największa ilość połamanych stołów, krzeseł i pogiętych koszy na śmieci. Niestety nazwiska zapaśników niewiele nam mówią. Kto bowiem zna Tommy Dreamera, Justina Credible, czy Sabu (ten ostatni ma podobno przejść do WCW). Wśród nich znalazłem tylko jednego który może być szerzej znany: Raven - były mistrz US Heavyweight w WCW. Wrócił więc "Kruk" na stare śmieci, tu bowiem walczył przed przenosinami do wyżej wymienionej federacji. Grać więc zacząłem właśnie nim.

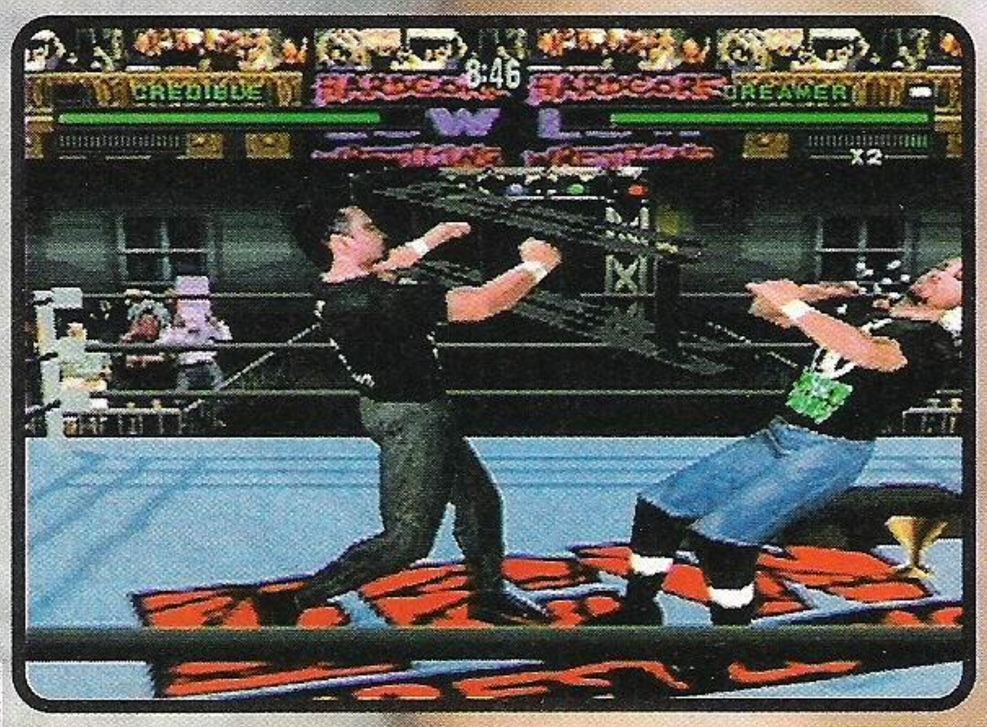


Same Old Shit...

Pozycja zdecydowanie dla fanów wrestlingu, a na dodatek ECW. Podobnie jak Marcellus, nie zauważyłem zbyt wielu zmian w stosunku do Attitude - może poza tym, że gra sprawia wrażenie szybszej o jakieś 50%. To chyba wszystko, co mogę dodać - ja wolę poczekać na Smackdown. [Gulash]

Wyjadaczom, którzy zęby połamali na Warzone i Attitude, wszystko wyda się dziwnie znajome. I słusznie, bo programiści się nie wysilili i stworzyli nowe postacie (z pomocą edytora z Attitude?) oraz nowe hale. No dobra dodali też kilka nowych ciosów, ale ciebie to chyba nie urządza, w poprzednim wydaniu takich wrestlerów możesz sobie sam stworzyć. Nowością jest typ meczu gdzie zamiast lin rozpięto drut kolczasty, więc nie radzę się od nich odbijać. To chyba jedyny, nowy przejaw brutalności w tej grze, reszta nie jest ostrzejsza od tego co znamy z poprzedników. Pytam się więc gdzie, no gdzie jest ta hardcore'owa rewolucja? Grafika się nie zmieniła, akcja jest trochę szybsza, ale stare bugi pozostały: kolizje zawodników nadal są niedopracowane (goście przenikają przez siebie). Niektórzy narzekają na skomplikowaną klawiszologię - w WCW MAYHEM jest ona uproszczona i popatrzcie co z tego wyszło, zwykła mordobijka, gdzie efektowny rzut wykonasz tylko przypadkiem. Moim zdaniem jest to najlepsze możliwe sterowanie, a malkontentom radzę zamilknąć, bo jak nie to... Evenflow DDT już czeka.





Brutalny miał być również język, ale słowa na F, niestety nie usłyszysz, co najwyżej jakieś "Ass" się trafi. Ech, to nie oddaje słownictwa używanego naprawdę podczas show w Extreme Championship Wrestling. Ale i tak w Stanach gra ta dzięki krwi i nieparlamentarnemu słownictwu nie będzie sprzedawana dzieciom. Czyżby dewotki protestowały? Dziwne obyczaje tam panują, ale do tego chyba już się zdążyliście przyzwyczaić. W Ameryce za popatrzenie na ładną kobietę, możesz być oskarżony o "molestowanie seksualne"(za brzydką tym bardziej).

Będąc przy płci przeciwnej - sztuki również się nieźle biją i możecie nimi powalczyć. Komentator niestety jest mało dowcipny, a jego piskliwy głos potrafi zdenerwować. Czasami spóźnia się z komentarzem o kilka ładnych sekund, lub grzeje się ciosami, które nie padły. Ale i tak w porównaniu z panami bredzącymi o WWF w Wizji Sport (ręka, noga, waliza-tak brzmi w ich wykonaniu opis Small Package) jest fachowcem pierwsza klasa. Reszta naprawdę niczym się nie różni od poprzedniej produkcji i jak sądzę Acclaim celuje raczej w rynek za oceanem. Tam się sprzeda, u nas raczej nie.

Mam problem z oceną. Za wtórność odjąłem jeden, ale uczciwie mówiąc gra jest tak samo dobra jak poprzednie. Szczególnie dla fanów ECW jest bardzo smakowitym kąskiem. Pozostali muszą sami podjąć decyzję. Quote to Raven... never more.

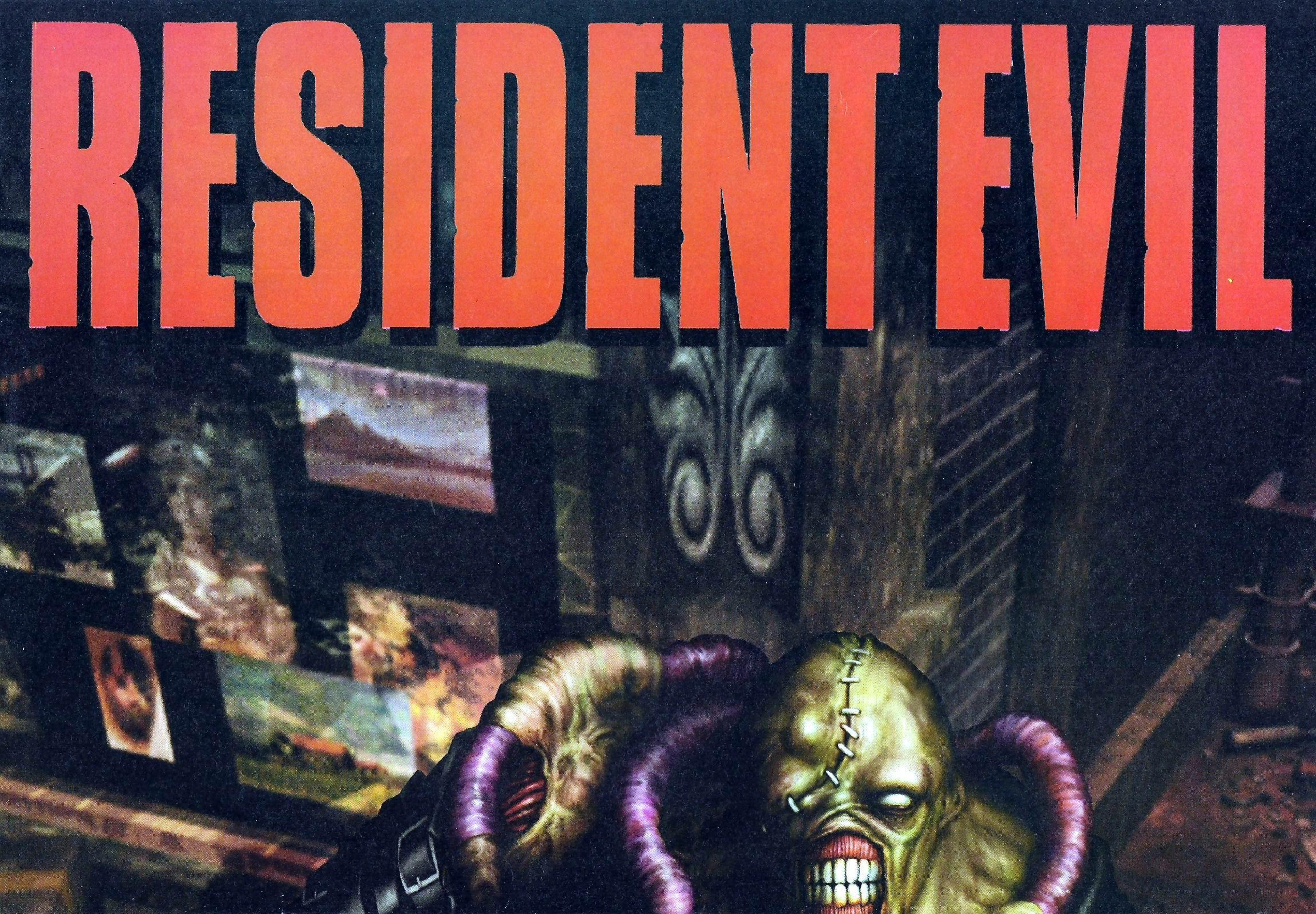
Marcellus (ex Flock member)

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

RESIDENT EVIL



(c) 1999/2000 Capcom
(c) 2000 Eidos Interactive

NEO PLUS

NEO
PLUS

(c) 1999/2000 Capcom
(c) 2000 Eidos Interactive

RESIDENT EVIL

ULTIMA®
Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

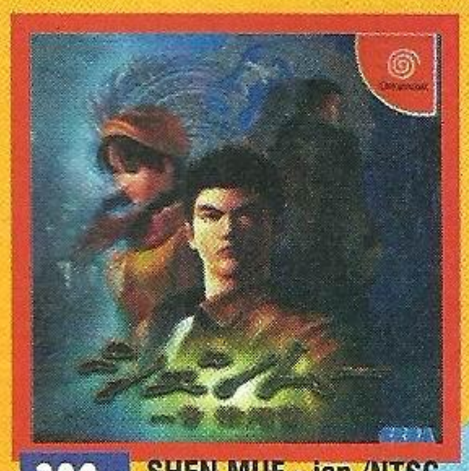
Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 10.00 - 21.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Mija kolejny miesiąc giercowania. Jeszcze nie wszyscy objeździli Gran Turismo 2, a tu pojawiło się tyle ciekawych nowości. Tradycyjnie przygotowaliśmy wiele interesujących promocji, w szczególności na akcesoria do PSX. Wszystkim miłośnikom wyścigów polecamy najlepszą, w tej chwili, na rynku kierownicę firmowaną przez McLarena. Poza tym czekamy na: RESIDENT EVIL 3 (PSX), RESIDENT EVIL GUN SURVIVAL, ISS PRO EVOLUTION, CRAZY TAXI, ZOMBIE REVENGE, PERFECT DARK i oczywiście PlayStation 2. Zapraszamy.

Zapowiedzi, nowinki, recenzje i ... **www.ultima.pl**

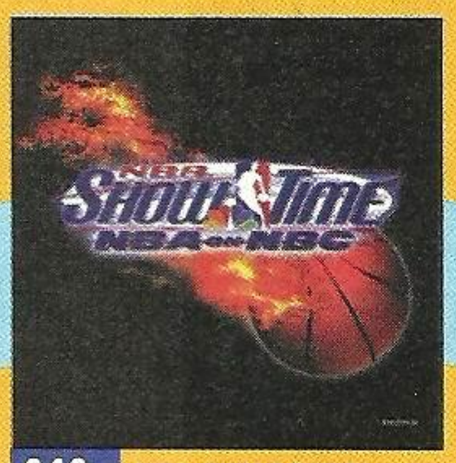
UWAGA! PROMOCJE

Dreamcast™ Dreamcast™



399zł SHEN MUE - jap./NTSC + Soundtrack
Wszystkie hity prosto z Japonii sprowadzimy specjalnie dla Ciebie.

269zł SOUL FIGHTER
Chodzona nawalanka 3D w stylu niezapomnianego Golden Axe.



269zł NBA SHOW TIME
Pełna energii koszykówka na wesoło. Dwóch na dwóch.

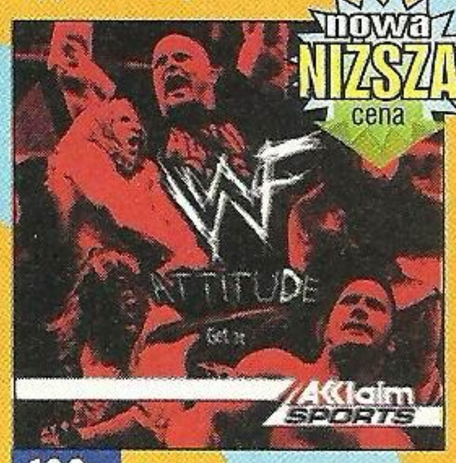
249zł NFL BLITZ 2000
Edycja futbolu amerykańskiego na DC. Oryginalne składy.

259zł VIRTUA STRIKER 2
Długo oczekiwana piłka nożna już w sprzedaży.

249zł SPEED DEVILS
Świetny wyścig z doskonałą grafiką. Tunning, zakręcone tory, super akcja!

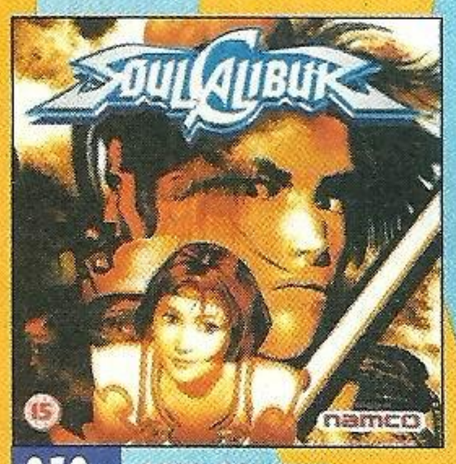
249zł HOUSE of the DEAD 2
Ty sam z pistoletem w garści przeciwko tysiącom zombiaków. Pistolet jako opcja.

249zł UEFA STRIKER
Wreszcie doczekaliśmy się piłki nożnej na DC. Oryginalne składy.



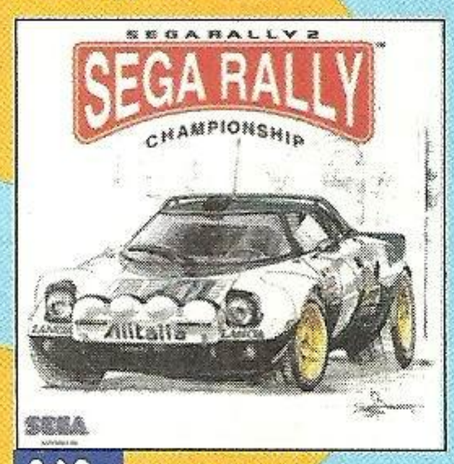
199zł WWF ATTITUDE
Popularny wrestling teraz w niższej cenie.

249zł VIRTUA FIGHTER 3TB
Legendarne, już, mordobicie prosto z automatów.



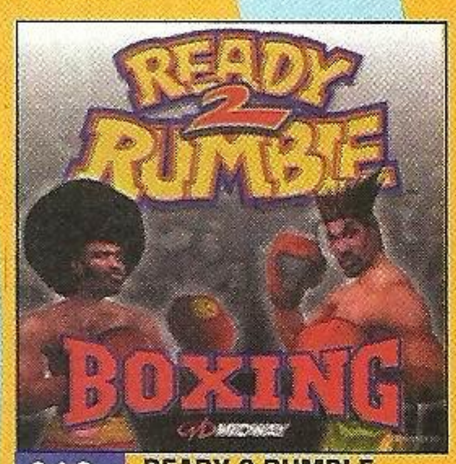
259zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.

249zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.



249zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.

249zł TOY COMMANDER
Perypetie zabawek w mieszkaniu. Niespodziewany hit!



249zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.

1390zł DREAMCAST + SEGA RALLY 2
Uwaga! Oferta ograniczona!

169zł ORYGINALNY JOYPAD

169zł KARTA PAMIĘCI VMU

149zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299	Karta pamięci 4MB	189
Vibration Pack (nieoryginalny)	109	Przedłużacz do Joypada	79
RBG Scart Cable	59	a także nowe gry:	
RGB Scart Cable + AV	69	CRAZY TAXI	tel.
Pistolet	179	MDK 2	tel.
		NBA 2K	tel.
		RED DOG	tel.
		SOUL REAVER	tel.
		ZOMBIE REVENGE	tel.
		i inne	

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

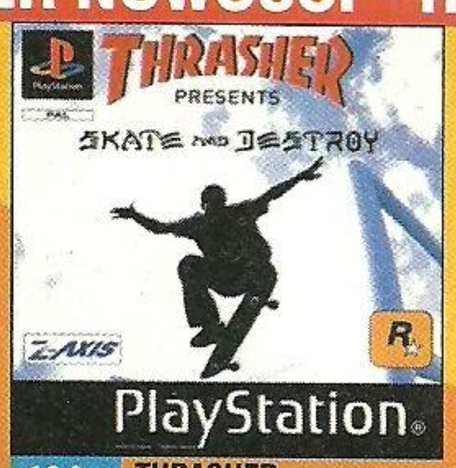
SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

199zł RALLY CHAMPIONSHIP

Całkiem nowy, odjazdowy rajd samochodowy. Hit z PC teraz na PSX. Czyżby konkurencja dla Colina.

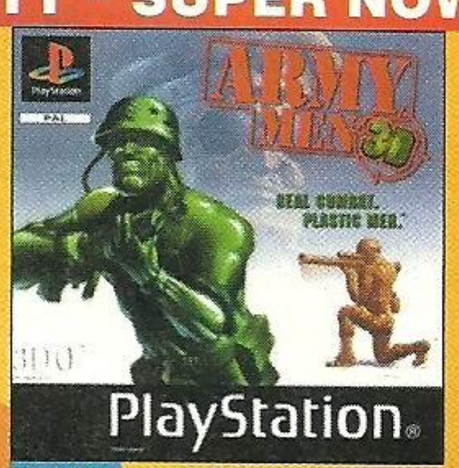
199zł SPEC OPS STEALTH PATROL

Przejmij dowodzenie nad amerykańskim oddziałem komandosów. Od twoich decyzji zależy życie twoje i twoich ludzi.



199zł THRASHER SKATE AND DESTROY

Nowa, świetna deska na PlayStation. Wysoki poziom trudności, oryginalne triki. Konkurent dla Tony'ego.



209zł ARMY MEN 3D

Połączenie strategi RTS ze strzelaniną. Weź władze w swoje ręce. Pokieruj swoją armie do zwycięstwa.

209zł TOY STORY 2

Znakomita gra przygodowa dla najmłodszych na podstawie najnowszego filmu Disneya.

209zł EAGLE ONE

Doskonały symulator bojowego samolotu Harrier JumpJet. Weź udział w prawdziwych misjach bojowych w światowym teatrze wojny.

169zł WORMS ARMAGEDDON

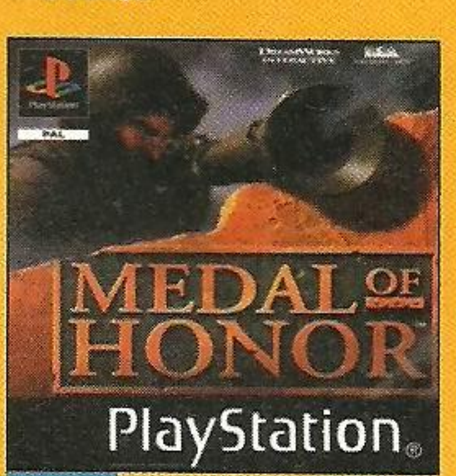
Doskonały humor, kilkadziesiąt misji, ukryte bronie (polecamy „Concrete Donkey"). Angielska wersja. SUPER CENA. Musisz to mieć!

199zł GRAN TURISMO 2

Dłuuuuugo oczekiwana kontynuacja najlepszych wyścigów na PSX. 2 płyty. Angielska wersja. Polska instrukcja. UWAGA – TURNIEJ!

199zł VIGILANTE 8 2nd OFFENCE

Kontynuacja hitu sprzed roku. Wsiadaj do bryki i rozwalaj konkurencję. Angielska wersja.



199zł MEDAL of HONOR

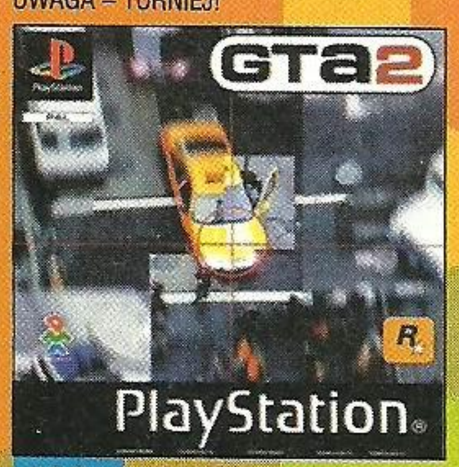
Hicior FPP. Jako amerykański komandos przeprowadzasz dywersję na tyłach wroga. Klimat rodem z Szeregowca Ryana. Angielska wersja.

209zł TOMB RAIDER 4

Jeszcze piękniejsza, jeszcze sprytniejsza, więcej akcji, więcej możliwości, czyli Lara Croft po raz czwarty. Angielska wersja.

199zł FINAL FANTASY VIII

Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!

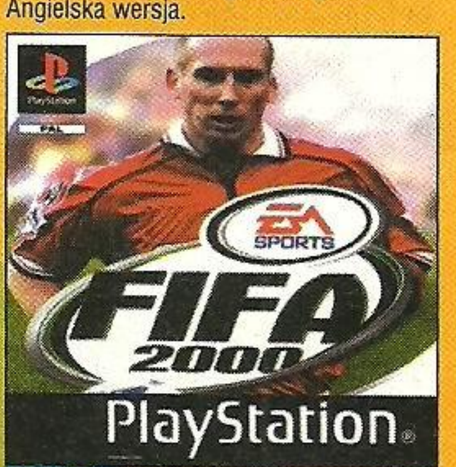


199zł GTA 2

Druga część miejskiej gansterki! Czy uda ci się zostać królem miasta? Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł SPYRO 2

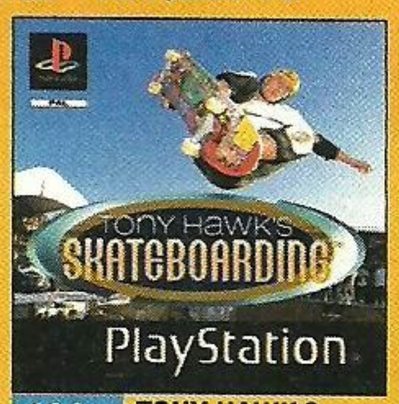
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł FIFA 2000

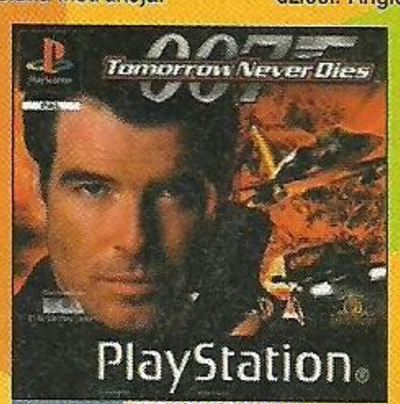
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millennium.Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł CRASH TEAM RACING

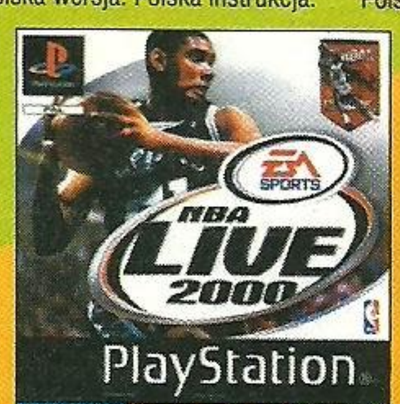


199zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

199zł XENA



199zł TOMMOROW NEVER DIES



199zł NBA LIVE 2000

199zł ACE COMBAT 3

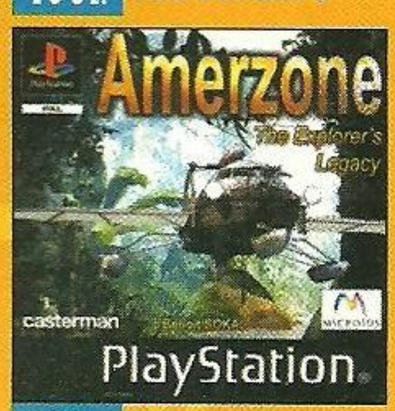
189zł DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

199zł FIGHTING FORCE 2

199zł MUSIC 2000

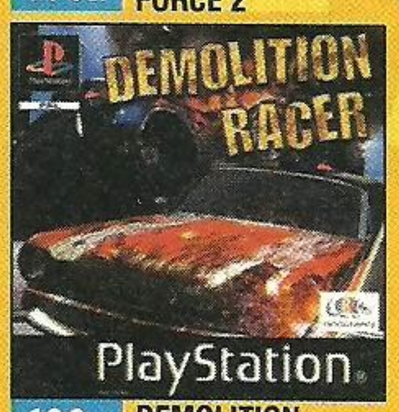
179zł WORMS PINBALL

109zł 40 WINGS



199zł AMERZONE

199zł MILLENIUM SOLDIER



199zł DEMOLITION RACER

199zł PGA GOLF

159zł MAGICAL TETRIS CHALLANGER

139zł BARBIE RACE & RIDE

199zł SHAOLIN

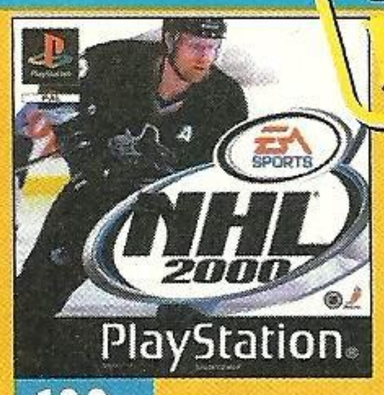
* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

PlayStation PlayStation

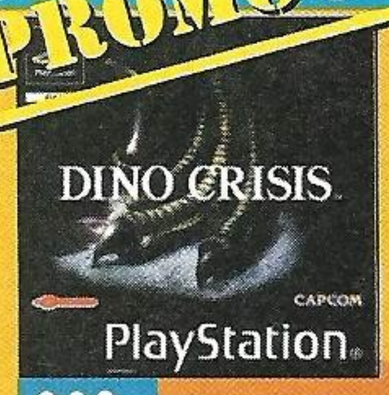
UWAGA! PROMOCJE

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

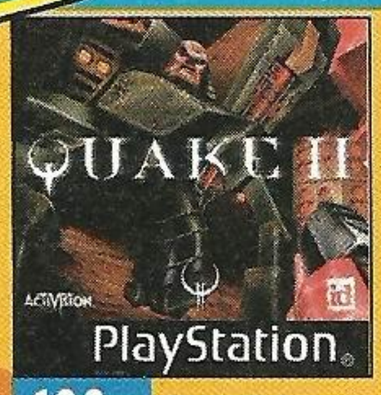
189zł TARZAN



199zł NHL 2000



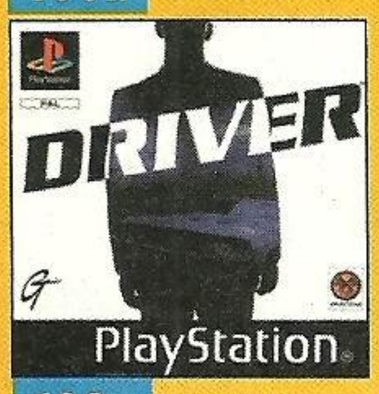
209zł DINO CRISIS



199zł QUAKE 2

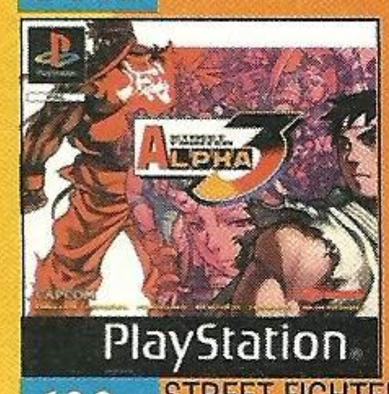
199zł SOUL REAVER

199zł WIPEOUT 3



199zł DRIVER

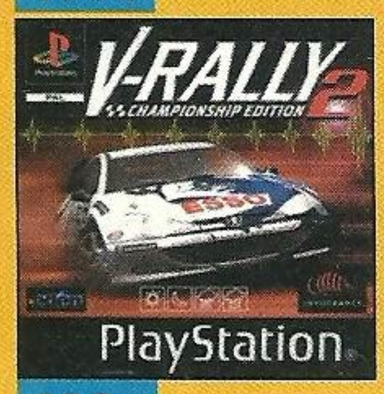
199zł SYPHON FILTER



199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

139zł SPYRO THE DRAGON

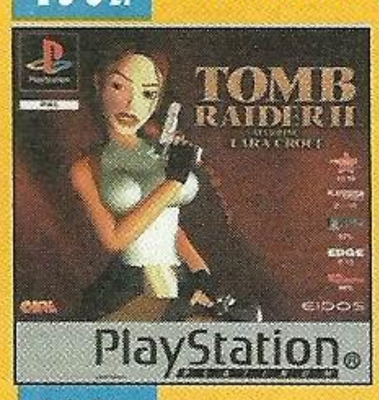
139zł CRASH BANDICOOT 3



199zł V-RALLY 2

super CENA

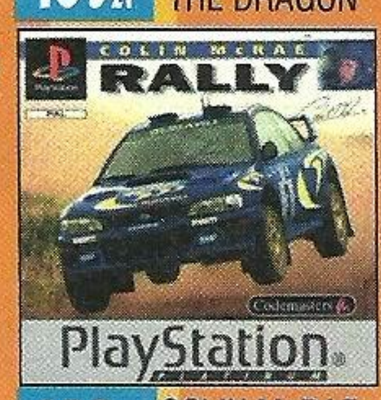
109zł TENCHU



109zł TOMB RAIDER 2

super CENA

99zł TEKKEN 3



109zł COLIN McRAE RALLY

super CENA

99zł GRAN TURISMO

super CENA

99zł FINAL FANTASY VII

109zł GTA: LONDON

109zł GTA

super CENA

99zł CRASH 2

109zł SOUL BLADE

super CENA

109zł MEDIEVIL

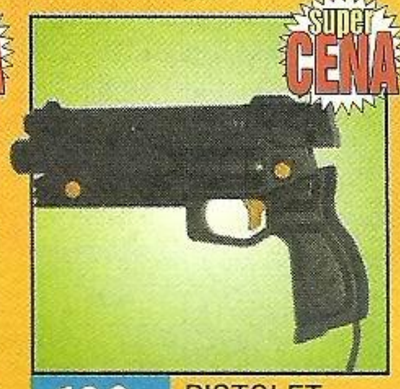
super CENA

109zł RESIDENT EVIL 2

super CENA

29,90zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



super CENA

129zł PISTOLET SHOCK GUN

Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.

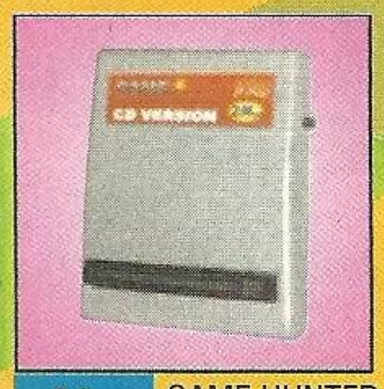
89zł SUPER SHOCK

Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

super CENA

35,90zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.



69zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

99zł PRO ACTION REPLAY

Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.

379zł KIEROWNICA McLAREN

Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!

super CENA

75,90zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

super CENA

29,90zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

super CENA

59zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.

139zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Pistolet Fox	99 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica DUAL FORCE	369 zł
Kierownica TWIN TURBO	379 zł

Konsola PSX 7502 599 zł
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ Final Fantasy VII
UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	65,90 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	65,90 zł
Przedłużacze do Joypada	29,90 zł

super CENA

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

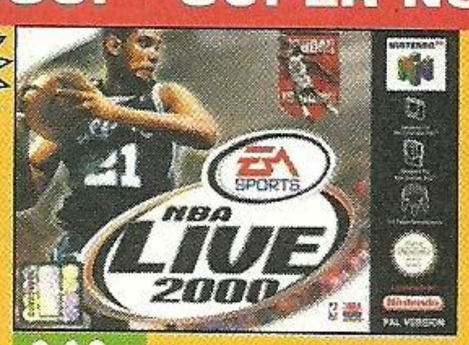
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64

NINTENDO 64

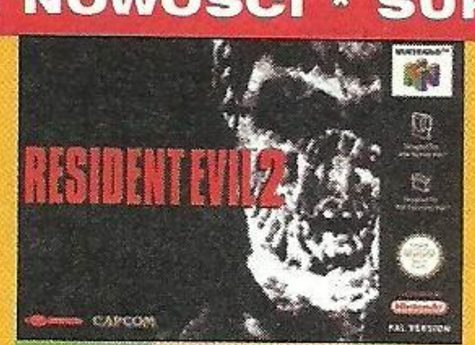
SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

329zł DONKEY KONG 64



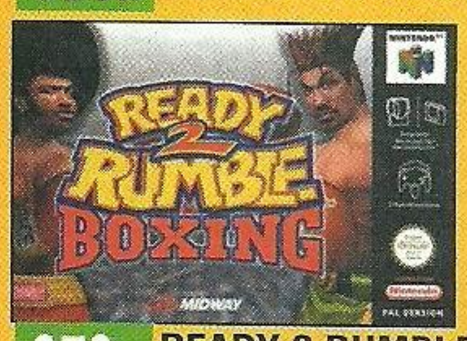
269zł NBA LIVE 2000

279zł TOP GEAR RALLY 2

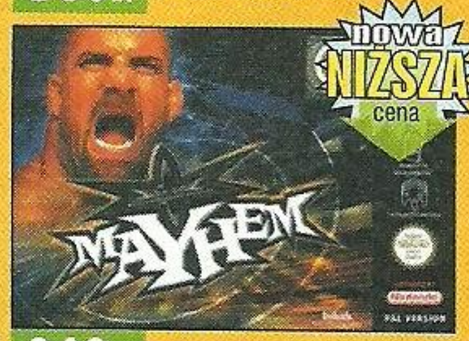


299zł RESIDENT EVIL 2

279zł FIGHTING FORCE 64

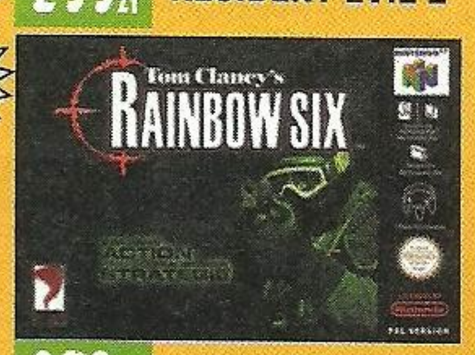


279zł READY 2 RUMBLE BOXING



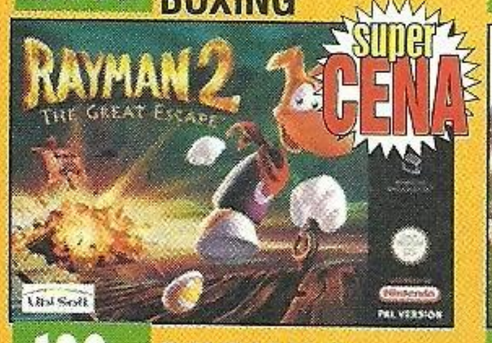
269zł MAYHEM

269zł XENA WARRIOR PRINCES

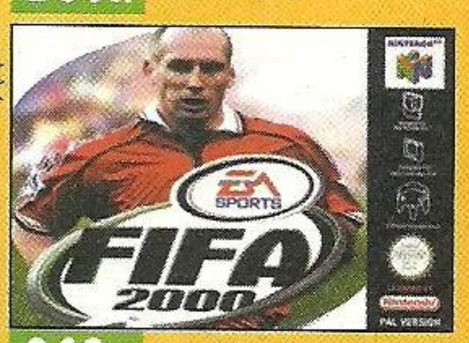


289zł RAINBOW SIX

279zł DESTRUCTION DERBY 64



199zł RAYMAN 2



269zł FIFA 2000

279zł TUROK RAGE WARS

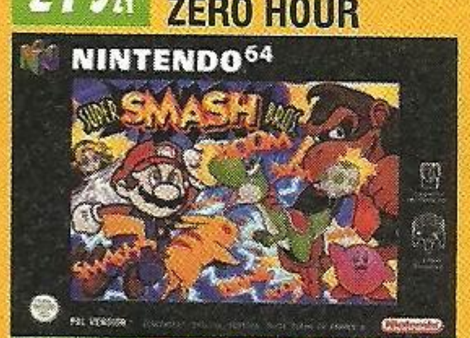
279zł DUKE NUKEM ZERO HOUR

259zł COMMAND & CONQUER

259zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

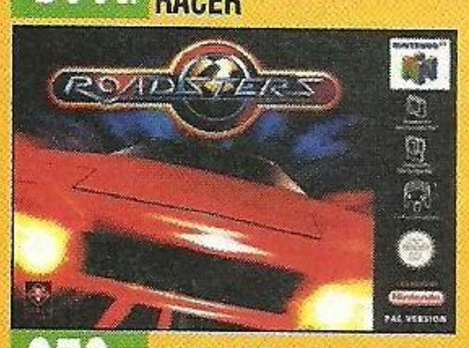
259zł QUAKE 2

279zł ROAD RUSH 64

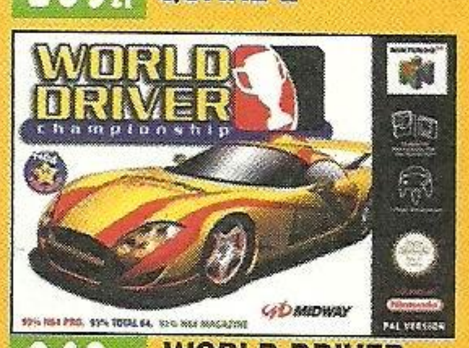


269zł SUPER SMASH BROS

219zł GOLDEN EYE 007



279zł ROADSTERS



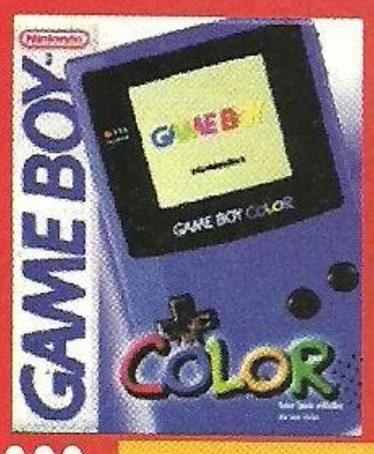
269zł WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

249zł BEETLE ADVENTURE RACING

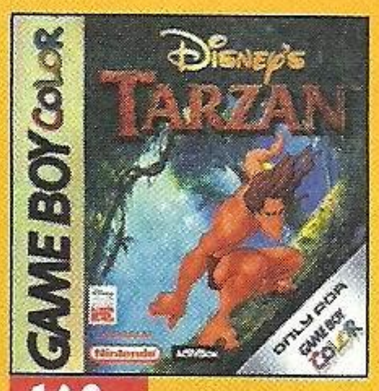
AKCESORIA:

Konsola N64	549
Karta pamięci 256k	49
Karta pamięci 1M	59
Tremor Pak + karta pamięci	89
Joypad (oryginalny)	129

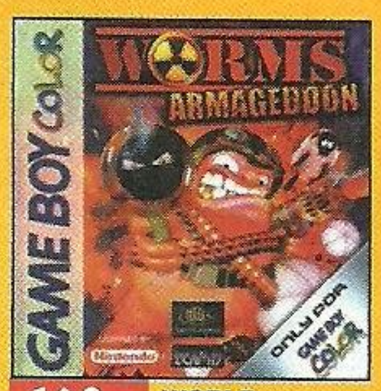
GAME BOY COLOR



299zł GAMEBOY COLOR

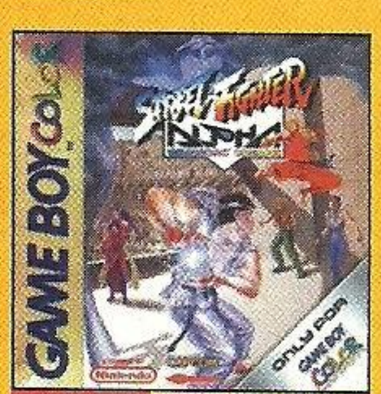


149zł TARZAN

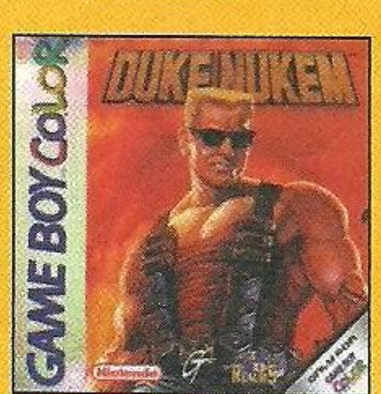


149zł WORLD ARMAGEDDON

149zł KONAMI WINTER GAMES



149zł STREET FIGHTER ALPHA



149zł DUKE NUKEM

149zł MISSION: IMPOSSIBLE

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color)	*29,90 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*29 zł*
Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Pudełko na 10 gier	*15 zł*

NEOGEO

359zł NEOGEO POCKET

149zł METAL SLUG

149zł KING OF FINGHTERS 2

149zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

NASCAR RUMBLE

Jeff Gordon i koledzy wyrwali się na wolność. Wybili wielką dziurę w ogrodzeniu i wyskoczyli z toru wprost na amerykańskie bezdroża. Może mieli dość jeżdżenia w kółko, albo goście z EA postanowili w końcu zarobić na zakupioną licencję.

Kiedy oglądałem zapowiedź RUMBLE'a, pomyślałem sobie: co za absurdalny pomysł i aż wspomniałem o tym w jednej z moich ostatnich recenzji. Tymczasem NASCAR RUMBLE nie tylko pozytywnie mnie zaskoczył, ale wręcz dał mi porządnego klapsa. Słuchajcie: trafiliśmy na prawdziwego kozaka. Co, jak się okazuje w tym sezonie, zdarza się oddziałowi sportowemu EA częściej, niż na przełomie dwóch ostatnich lat.

NASCAR RUMBLE to wyścig z rodzaju "crash, kill & destroy", czyli coś pomiędzy DESTRUCTION DERBY a SAN FRANCISCO RUSH czy choćby ostatnio opisywanym DEMOLITION RACER. Otóż RUMBLE jest bardziej zbliżony do wyścigu niż do bezmózgiej rozwałki i bije na głowę wszystko co powstało w tym gatunku na PlayStation. Zaskoczeni?

Ja również. Pomimo, że pomysł przeniesienia Nascarów na ulice nadal wydaje mi się dziwny, to nie przeszkadza mi już ani trochę. Bowiem wygląd wozów i nazwisko kierowcy całkowicie traci znaczenie przy takiej dawce emocji. Te wszystkie wyścigowe, oblepione reklamami auta, przystosowane do przylepiania się do podłoża tutaj latają kilkadziesiąt metrów nad ziemią potrafiąc wykonać przy tym kilkanaście obrotów wokół własnej osi.

Już kilka sekund po starcie zaczyna się walka pomiędzy sześcioma rywalami, akcja toczy się w niesamowitym tempie, wozy nacierają na siebie powodując pierwsze kolizje i fikołki w powietrzu, ale już za chwilę dotrą do pierwszych power-upów i sytuacja na torze może zmienić się diametralnie. Pamiętacie ROLLCAGE? To tempo tutaj jest takie jakby pomnożyć tamto razy dwa. Kiedy wybierze się odrobinę wyższy poziom trudności, a ilość dopalaczy na trasie ustawi na poziom "mayhem" to otrzymamy ładunek energii porównywalny ze skrzynką Red Bulla. Grafika nie ociera się o geniusz, ale jest staranna, a autorom udało się osiągnąć doskonałą płynność przesuwu obrazu przy absolutnym braku widocznego pop'upu, czyli wyświetlaniu krajobrazu. Sześciu startuje i sześciu dojeżdża do mety, a wozy pomimo akrobacji i niewiarygodnych kolizji pozostają nienaruszone. Oczywiste jest jednak, że szybując w powietrzu nie osiąga się takich prędkości i nie jest się w stanie kontrolować maszyny. Najlepiej więc utrzymywać się na drodze i ewentualnie korzystać z wielu dostępnych skrótów. Na uwagę zasługują świetnie przygotowane trasy, których jest całkiem sporo i są bardzo urozmaicone od górskich przełęczy, aż po miejskie autostrady w nocy. Oprócz skrótów, stromych zjazdów i ostrych zakrętów dodatkowym utrudnieniem i atrakcją są niespodziewane nieruchome i ruchome elementy krajobrazu jak np. kamienna lawina. W dodatku za osiągane sukcesy odsłaniają się nowe etapy oraz nowe samochody. Są to legendarne maszyny z Nascar wraz z ich historycznymi kierowcami. Oczywiste jest, że są one mocniejsze od tych dostępnych początkowo, warto więc nimi zawładnąć pokonując je w specjalnym wyścigu. Czasami dokonanie czegoś takiego wydaje się niemożliwe, ale bezbłędne korzystanie ze skrótów i power'upów typu nitro, trąba powietrzna czy tarcza spowoduje, że o końcowym, często niespodziewanym rezultacie decydować będą ułamki sekund.

Moja recenzja może wydać się trochę chaotyczna, ale mam jeszcze spory mętlik w głowie, bo dopiero co wstałem od "plejstejszyna". Uczucie totalnego szaleństwa podgrzewa komentator, który non-stop nabija się z twoich sukcesów i porażek. Zagrzewa to do jeszcze większej walki niczym clown w wesołym miasteczku, który obraża cię, w zamian za co można go zatopić rzucając celnie piłeczką tenisową.

Z całą pewnością NASCAR RUMBLE jest pozycją której nie można przegapić. Jeżeli nawet nie kupić, to przynajmniej trochę pograć, aby sprawdzić samemu że stuff nie jest taki słaby na jaki początkowo wygląda.

Joseph

W-o-W.

W racery będące mniej lub bardziej wiernymi symulacjami po prostu nie gram, ale po arcade'ówki sięgam nawet często - RIDGE RACER na PSX, SAN FRANCISCO RUSH na N64 czy ostatnio CRAZY TAXI na DC pomogły mi kilka razy skutecznie się wyluzować. Do ich grona właśnie dołącza NASCAR RUMBLE. Gdy odpalałem go po raz pierwszy, byłem przygotowany na to, że zobaczę znów ten sam owal, twarz Jeffa Gordona i tak dalej. No coż, pomyłka. Prędkość zwyczajnie zabija, a latające w powietrzu samochody zawsze były fajowe. I nawet nie przeszkadza fakt, że to NASCAR. Obejrzyjcie koniecznie. [Gulash]

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

ROADSTERS

Wśród samochodów sportowych występuje pewien szlachetny gatunek zwany roadsterami. Są to kabriolety z potężnymi silnikami, wspaniałym osiągami i twardymi zawieszeniami. Titus po średniodobrym AUTOMOBILLI LAMBORGHINI powraca z nowych tytułem traktującym o tych elitarnych maszynach. Lecz czy ROADSTERS jest taką klasą wśród racerów jak roadstery wśród samochodów?

Najnowsze dziecko chłopaków z Titus jest czystym arcade'owym racerem. Poziom symulacji został sprowadzony do minimum, choć na pierwszy rzut oka gra jest do pewnego stopnia odzwierciedlenia rzeczywistości. Zdziwił mnie fakt zakupienia kilku licencji i dlatego obok ponad dziesięciu zmyślonych maszyn mamy także kilka rzeczywistych wózków takich marek jak FORD, RENAULT, ALFA ROMEO, FIAT, TVR i inne. Trzeba przyznać, że wybór samochodów jest dosyć duży (około 20 sztuk) jak na tego typu produkcję.

O arcade'owym charakterze świadczy możliwość wybrania kierowcy oraz sam model fizyczny. O ile wybór prowadzącego nie wpływa istotnie na przebieg wyścigu, o tyle zachowanie się maszyny jest rzeczą ważną. I tu leży największy problem ROADSTERS. Nie mam nic przeciwko arcade'owym wyścigom, a nawet bardzo je lubię, jednak nie można przesadzić z pewną ilością plastiku. Samochód zachowuje się jakby był w próżni. Branie ostrych zakrętów przy dużych prędkościach nie powoduje wrażenia działania siły odśrodkowej. Maszyna wchodzi w łuk jak po maśle. Takie rozwiązanie niestety powoduje całkowity zanik emocji. Jednak żeby nie przesadzić dodam, że widziałem dużo gorsze modele fizyczne. ROADSTERS oferuje nam dwa główne tryby zabawy. Z kumplami we czterech na podzielonym ekranie (co nie powiem, jest bardzo przyjemne, jak zresztą w każdym multiplayer'erze) oraz Trophy. Ten ostatni to coś na kształt mistrzostw. Ścigać można się w trzech klasach - w każdej z nich jest inny poziom trudności, stawki za wygrane oraz wymagania co do sprzętu, który prowadzimy. Istotnym czynnikiem jest forsa, którą przeznaczamy na zakup nowego auta lub jego usprawnienie, choć tunning z rzeczywistością ma niewiele wspólnego. W każdej klasie do przebycia jest kilka tras plus ich wersje odwrócone. Razem daje nam to liczbę grubo ponad dziesięciu torów, gdzie każdy jest solidnie

przygotowany. Wszystkie mają mniej więcej ten sam poziom trudności. Zdecydowanie za mało jest elementów podnoszących wartość trasy, takich jak długie wzniesienia, ostre zakręty w wąskich gardzielach itp. Warto wspomnieć, że każda trasa ma swój wariant pogodowy oraz porę dnia. Niejednokrotnie będziecie jechać po tym samym torze w deszcz lub w nocy.

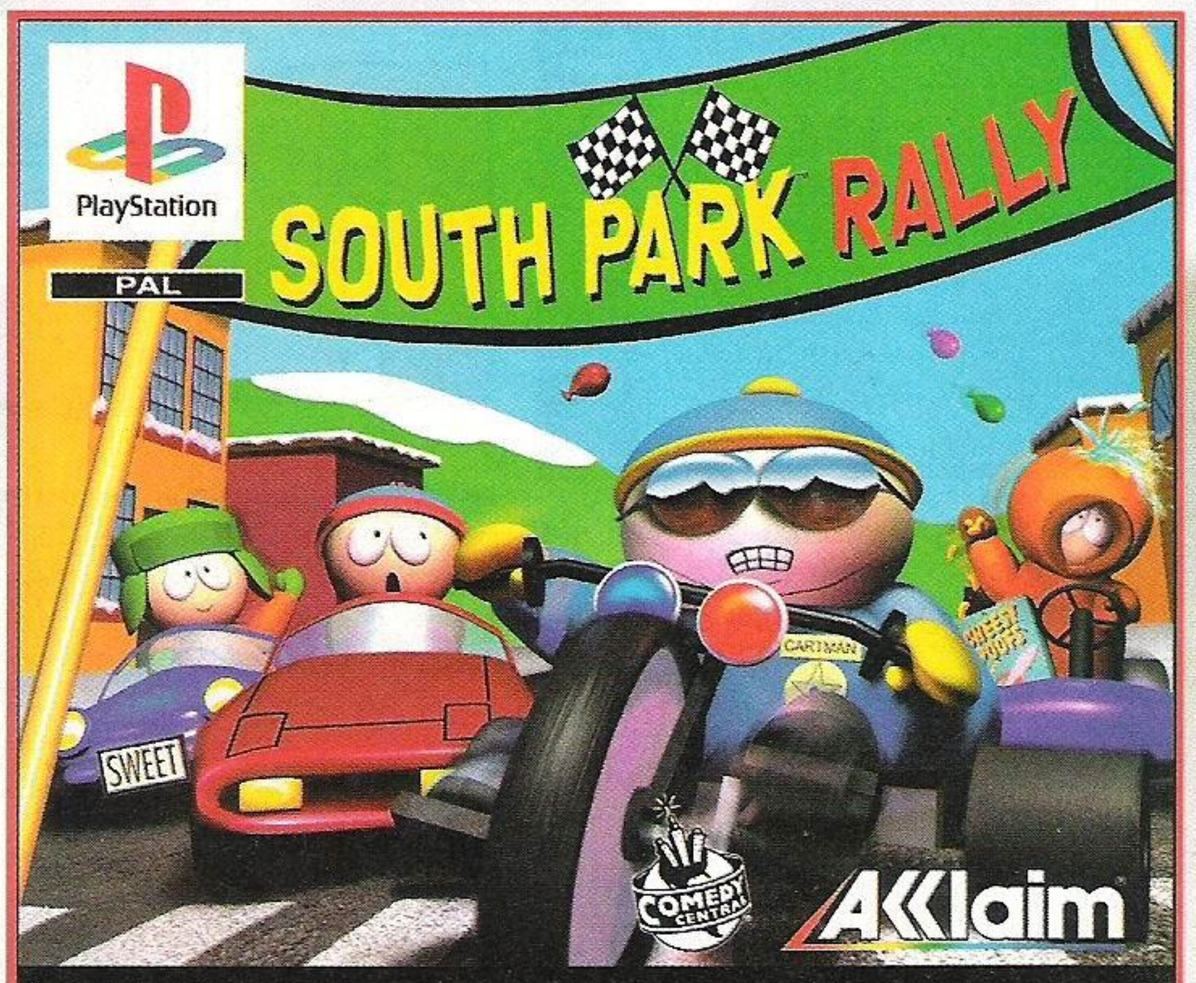
ROADSTERS to przyzwoita produkcja, o całkiem przyjemnej oprawie muzyczno graficznej. Jednak z listy potencjalnych hitów skreśla ją niedopracowany model jazdy. Warto wypożyczyć.

Brat

Nintendo 64 5

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Titus
Producent: Titus
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Rumble Pak, Memory Pak



Co łączy Janka Kosa z grami opartymi na serialu South Park?

Kartingi to dosyć popularny rodzaj gier - model jazdy w nich zaproponowany jest na tyle uproszczony, że podoba się nawet osobom, które z racerami nie chcą mieć zbyt wiele wspólnego, a jednocześnie są na tyle fajne, że przyciągają także wszystkich graczy lubiących się pościgać.
Wzorem tego typu wyścigów jest starusieńki MARIO KART RACING, który niczym dobrotliwy nauczyciel wskazał kierunek w jakim gry te powinny się rozwijać. Jednocześnie też stworzył niepisane reguły, którymi powinni kierować się przyszli twórcy takich tytułów.
Niedawno pojawiło się kilka tego rodzaju gier (na uwagę zasługuje jednak tylko CRASH TEAM RACING), więc Acclaim postanowiło wprowadzić kilka zmian.
Aby nie zostać posądzonym o specjalne zrzynanie z wymienionego przed chwilą tytułu Acclaim postanowiło zrobić grę słabą. Bądź co bądź tradycja pozostałych crapów na licencji serialu z czterema maluchami do czegoś zobowiązuje.
Gra jest skonstruowana w taki sposób, aby jak najbardziej zniechęcić osobę, która wejdzie w jej posiadanie.
Przede wszystkim jest trudna (ale nie w ten fajny, powodujący ambicjonalne zacięcie sposób; raczej w ten powodujący, że wyłącza się konsolę i wrzuca na przykład CTR), brzydka (ale z tej strony graficy mogą zasłaniać się charakterystyczną, płaską i specjalnie niedoanimowaną oprawą serialu), nieciekawie brzmiąca (dźwięk został nagrany chyba z serialu na kasetę i z niej odbyło się implementowanie do gry) - jest po prostu bardzo kiepska.
Od czego by tu zacząć?... Może od tras. Jest ich siedem i są otwarte. Co to znaczy? To, że jadąc jako pierwszy nie masz szansy wygrać wyścigu przez kilka pierwszych startów. Dlaczego? Zgubisz się.
Żadnych ale. Po prostu nie sposób połapać się na trasie - przeciwnicy jadą jak po sznurku, ale gracz non stop wjeżdża w inne uliczki, źle skręca i błąka się bez celu. Aha - jeżeli źle pojedziecie to od razu możecie robić restart wyścigu - gra niespecjalnie lubi wybaczać takie błędy i przeciwnicy śmigają jak szaleni (a, jak wspomniałem, kłopotów z odnalezieniem drogi nie mają). Kolejną przeszkoda jest ilość takich restartów - z przyczyn mających uczynić grę trudniejszą wprowadzono limitowanie takich zagrań do czterech - jeżeli nie zmieścicie się to czas zabierać się do gry od początku. Postacie występujące w grze są ok, ale nie dlatego, że są fajne w grze, ale dlatego, że są fajne w serialu. I co z tego, że mamy ich tu do dyspozycji od grzyba, skoro wszystkie jeżdżą prawie tak samo, jedyne co je różni to wygląd i teksty (żałosnej jakości). Do tego dochodzi słaby tryb na dwóch graczy (brak na czterech), wydumane bronie z serialu (które wyglądają zabawnie za pierwszym razem, a efekt mają i tak dokładnie taki sam jak we wszystkich kartingach).
Brzydka, nudna i irytująca gra.
Aha - zarówno Kos, jak i Acclaim trzy strzały na trzy mieli trafione. Kos w dychę. Acclaim z South Parkami w płot.

Banan

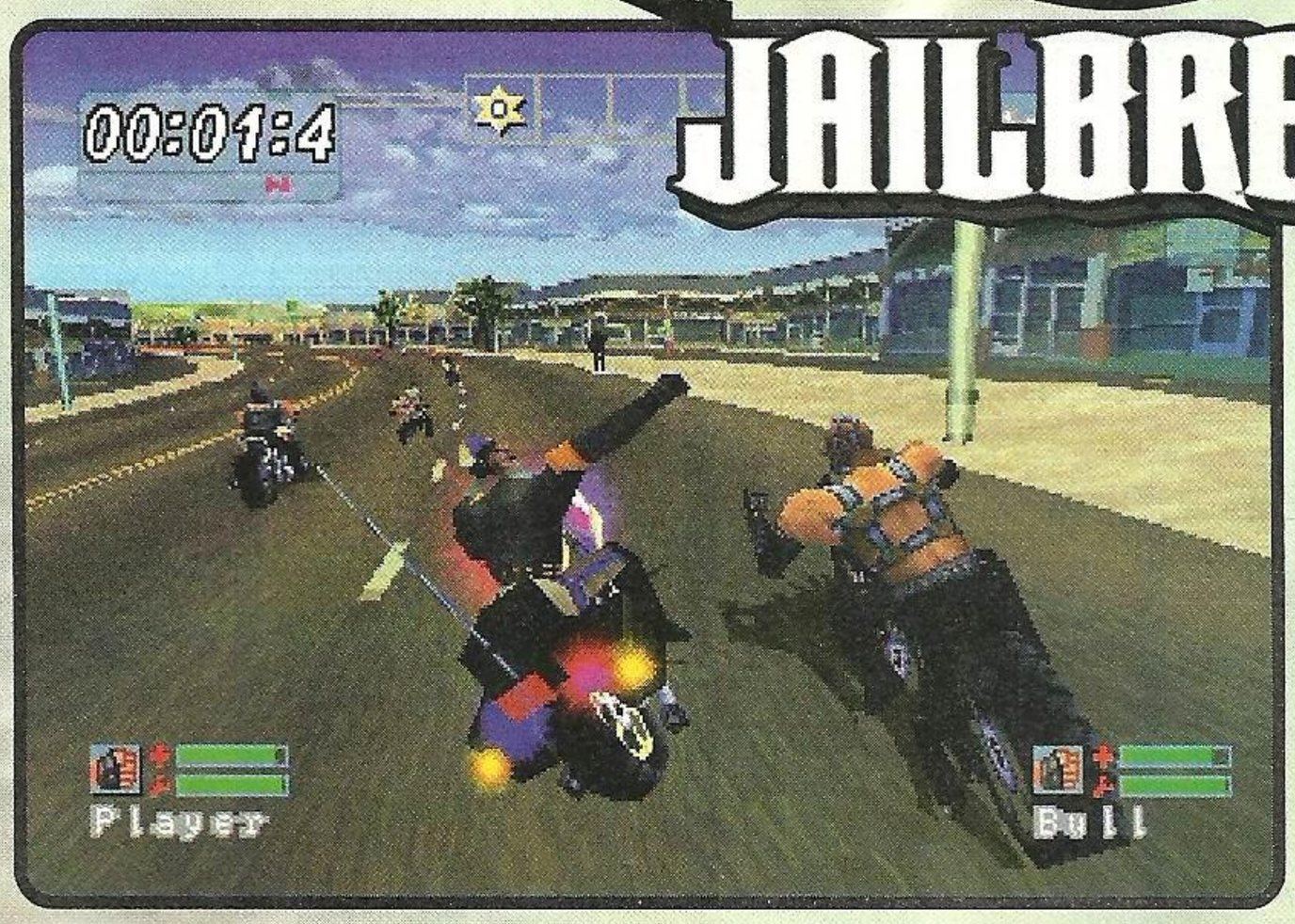
PlayStation 4

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

ROAD RASH JAILBREAK

W kiciu, jak to w kiciu, mówię wam beznadziejnie. Nie ma co robić. Klawisze chodzą w kółko i patrzą jakby ci dokopać. Niech tylko któryś się do mnie zbliży...! Każdy tu kombinuje jakby oskubać drugiego, a pod prysznicem strach schylić się po mydło. Najbardziej jednak tęsknię do swojej miłości... Ach. tak móc ją dosiąść... Już niedługo moi kolesie mnie stąd wyrwą i znów będziemy razem. Ja i moja miłość... Ja i mój Harley.



Niezbadane jest uczucie jakim można darzyć swój motocykl. W zasadzie nie wiadomo czy powoduje to sama maszyna, czy klimat drogi, cuchnących smarem kolesiów i burd w przydrożnych barach. Znam wielu takich, którzy mogliby w ten sposób spędzić całe życie. Ja do nich nie należę, z jednośladów lubię tylko "suszary" czyli sportowe ścigacze, pomimo tego bardzo lubię serię ROAD RASH, która powraca w swojej nowej odsłonie.

JAILBREAK - bo taki nosi podtytuł - to próba tchnięcia w nią odrobiny świeżości. Ze starej, sprawdzonej motocyklowej rozróby usunięto trochę radykalnego klimatu motocyklowego a dodano szczyptę surrealistycznego humoru i dobrą zespołową rywalizację. I o to chodziło! Tacy jak ja, którzy lubią ROAD RASH za dobry pomysł z pewnością się ucieszą, że w nowej wersji może grać nawet czterech graczy. Wprowadzono śmieszny wątek przygodowy, w którym bohaterami uczyniono dwóch wykręconych motocyklistów. W tym: przypominającego króla rock'n'roll'a - Punt'a i konusa w faszystowskim hełmie z doczepianymi rogami jelenia - Spaz'a. To fabularne potraktowanie tematu to tytułowy tryb Jailbreak, w którym pokonując niejedną mile drogi, walcząc z wrogimi gangami staramy się uwolnić z rąk policji naszego "rogatego" przyjaciela. Jak to zwykle bywa, wysokie pozycje na mecie punktowane są kasą i przejściem do kolejnego etapu. Alternatywą może być wystąpienie po drugiej stronie barykady w trybie Five-O, gdzie jako policjant musimy zatrzymać kolejnych szefów motocyklowych gangów. Która strona jest tutaj właściwą możecie wybrać sami, ale jedno jest pewne: zarówno jako rockers, jak i gliniarz będziesz zasuwał jednośladem i pałował wszystko co podjedzie ci na odległość ręki, nogi, bądź narzędzia którym aktualnie się posługujesz. A będzie czym pomachać, przewidziano bowiem niespełna tuzin przedmiotów stanowiących niezbędnik ulicznego chuligana, np. łańcuch, nunchaku, gazrurkę... Dość wysoki poziom trudności i duża liczba tras wystarczy w pewnością na wiele długich dni, a jest przecież jeszcze multiplayer.

To jest to, czego brakowało w poprzedniej części. Sprawę potraktowano poważnie i multiplayer nie stanowi jedynie dokładki, ale jest niemalże oddzielną częścią gry. Po pierwsze, opcja jeden na jednego, którą nazwano adekwatnie do tematu "skull to skull". Jest to wyścig na podzielonym ekranie - w samochodówkach jest to standardem, ale tu należy traktować to jako miłą nowość. Dalej mamy "cops & robbers", czyli jeden z graczy jest uciekającym bandytą, a drugi zmotoryzowanym stróżem prawa. Fajne. Najśmieszniejszy jest chyba jednak wyścig motocykli z koszem, na dwóch a przy użyciu multi-tapa nawet czterech graczy. Jedna - najciekawsza z opcji przewiduje współpracę, to znaczy że jeden prowadzi motor, a drugi jako pasażer kosza okłada przeciwników, co w czterech pozwala na walkę jednej pary z drugą.

Motocykle z koszem prowadzą się zupełnie inaczej - często trzeba nawet balansować ciałem, co jest świetnym urozmaiceniem skostniałego już nieco tematu.

Doskonała zabawa w grupie rozweselonych kumpli spędzających razem wieczór. Niemniej jednak zdaję sobie sprawę, że temat, mimo że potraktowany z dużym humorem, nie musi spodobać się wszystkim miłośnikom wyścigów. Jednak dla lubiących stary, dobry klimat ROAD RASH to jest to prawdziwa rodzynek.

Joseph

PlayStation **7**

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

Wszyscy już wiemy jak to jest z konwersjami tytułów na różne platformy. Na palcach jednej ręki można policzyć udane transplantacje. Na szczęście RALLY CHAMPIONSHIP jest idealnym przeszczepem, na którego odrzucenie szansa jest minimalna.

RALLY CHAMPIONSHIP

RC jest jednym z najwybitniejszych przedstawicieli rajdów szutrowych na pecetach. Już przeszło rok temu podjęta została decyzja o skonwertowaniu tej gry. I jak się okazuje - na szczęście. Przed koderami stało bardzo wiele ograniczeń, a największym z nich była pamięć. Nie wiem czy zdajecie sobie sprawę, że standardem na blaszakach stało się już 64MB, a PSX ma zaledwie 2MB. I jak to wszystko upchnąć? Wydaje się to niemożliwe, ale RALLY CHAMPIONSHIP pokazuje nam jak powinna wyglądać IDEALNA konwersja.

Gra jest rzeczowa aż do bólu. Nie ma żadnych mydlących oczy wstawek filmowych czy wybajerzonych menusów. Kilka opcji, szybki wybór trybu i to wszystko. Gracz musi podjąć decyzję za kółkiem jakiej maszyny chce zasiąść, aby podbić serca kibiców. A przyznam, że stuff jest całkiem pokaźny. Nazwy są w pełni licencjonowane, dzięki czemu możemy wybierać spośród dobrze znanych maszyn, niejednokrotnie jeżdżących po naszych drogach. Jest Megane Coupe, Seat Ibiza, dwa Fordy Escorty, Peugeot 106, Honda Civic VTI (w końcu ten niezwykły hatchback zaczął być doceniany) i wiele innych. W sumie maszyn zliczyłem ponad piętnaście. Wszystkie są odpowiednio przygotowanymi Kit Carami, z potężnymi osiągami.

Przed graczem kilkanaście długich tras szutrowych, które należy prawie bezbłędnie pokonać aby zająć przyzwoite miejsce. Drogi biegną po różnych zakątkach Europy, lecz krajobraz na wszystkich odcinkach jest raczej podobny. Drogi są wąskie i kręte, nie brakuje im różnych pułapek. Czasem nagle zza zakrętu wyłania się wąski mostek lub kamienna brama, kiedy indziej zakręt kończy się zwężeniem drogi co ma oczywiste konsekwencje jeśli nie było redukcji prędkości.

Do ostrej jazdy po szutrowych drogach trzeba się przyzwyczaić. Pierwsze co trzeba zrobić to zapomnieć o widoku z kokpitu. Przyznam, że w moim przypadku nie było to łatwe. Samochód prowadzi się trudno, maszyna jest zrywna, a przy tym bardzo zwrotna. Przy większych prędkościach bardzo trudno jest utrzymać auto w ryzach. Potrafi odskakiwać niczym piłka i nim się obejrzymy lądujemy na poboczu.

Niewątpliwą zaletą RALLY CHAMPIONSHIP jest oprawa graficzna. Przygotowana jest naprawdę starannie. Obiecałem sobie nie zwracać uwagi na rozdzielczość i tekstury, ale w tym wypadku nie mogę o tym nie wspomnieć. Całość wydaje się być zrobiona w hi-resie (choć to niestety niemożliwe), krawędzie są gładkie a wszystkie obiekty bardzo dokładne. Widać mistrzostwo koderskie, efekty specjalne takie jak deszcz, śnieg czy płynąca woda są najwyższej światowej klasy. Przyznaję, że byłem maksymalnie zaskoczony odpalając po raz pierwszy RC, tym bardziej, że grafika ani razu nie zwolniła. Ale fakt, iż na trasie nie ma innych samochodów w znaczący sposób odciąża procesor. Muzyczka przygrywa tylko na ekranach opcji, natomiast podczas rajdu jesteś tylko ty, twój pilot, pisk opon i odgłos silnika. To w zupełności wystarczy aby stworzyć odpowiedni klimat.

RALLY CHAMPIONSHIP ma bardzo wiele zalet, a na dodatek doszukałem się w tej grze niewielu wad. Wciąga od pierwszych chwil i ma bardzo przyjazny model jazdy, który da się opanować już po godzinie grania. Trasy są długie i nie tylko dlatego, że musimy pokonać kilkanaście okrążeń. Choć nie podobał mi się wygląd niektórych samochodów - zostały zbyt skrócone, przez co mają trochę karykaturalny wygląd. Mogłoby być także więcej krajobrazów, tak, aby po kilku godzinach nie odczuwać monotonni. Są to jedyne mankamenty jakie posiada RC. Dla ferajn okupujących konsole plusem będzie dobrze zrobiony tryb multiplayer.

RALLY CHAMPIONSHIP nie jest konkurencją dla GT2 dlatego, że to dwie różne gry. Jednak jeśli dzieło Polyphony stoi już na waszej półce, to widzę następny powód do oszczędzania.

Brat

PlayStation **8**

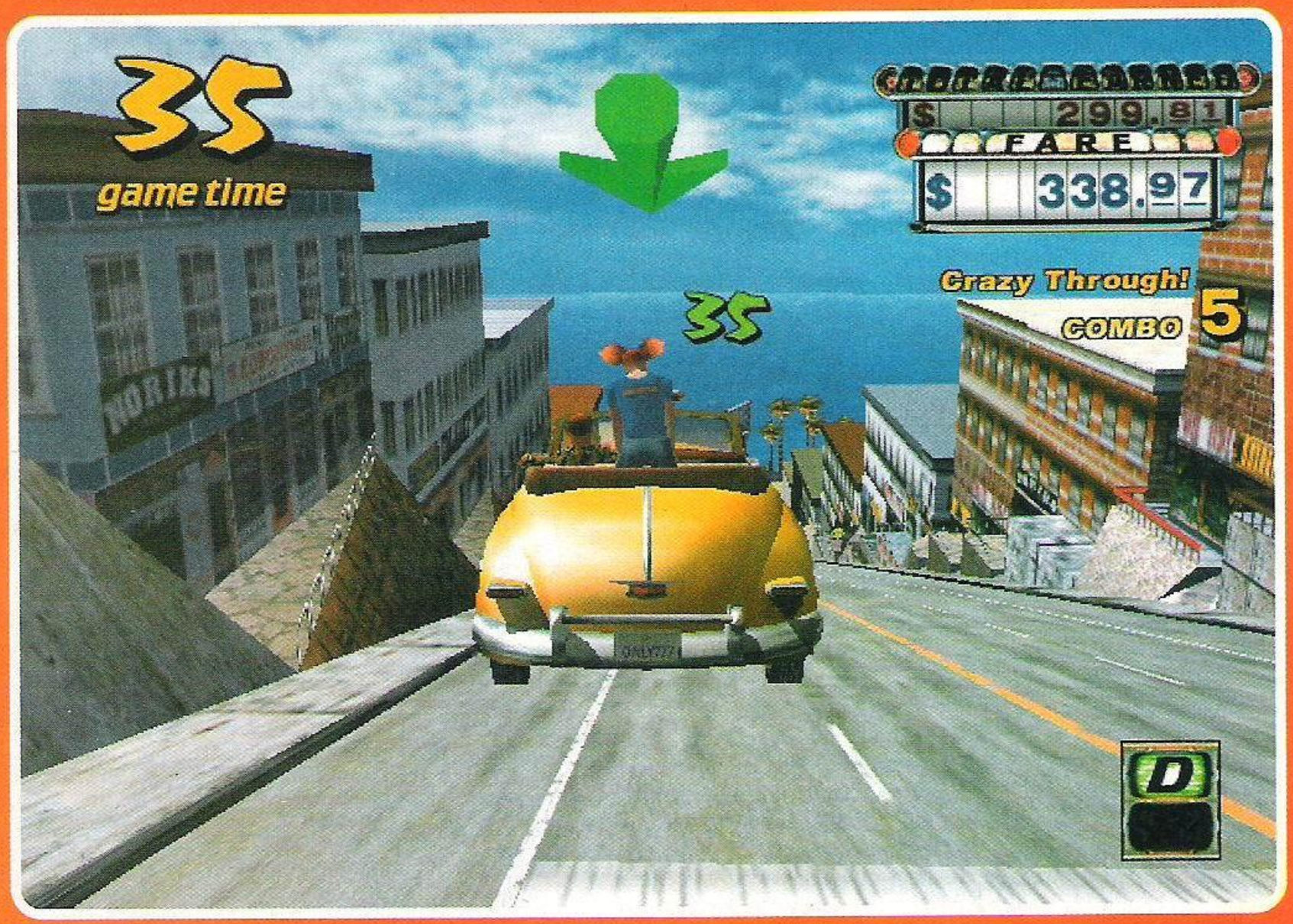
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Magnetic Fields
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec

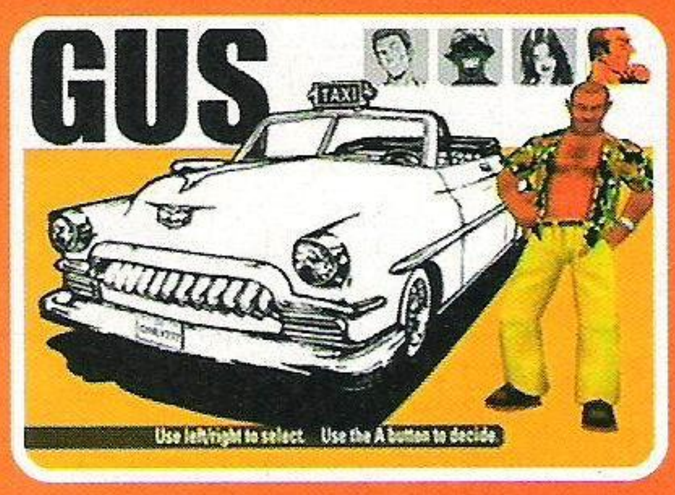
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

CRAZY TAXI™

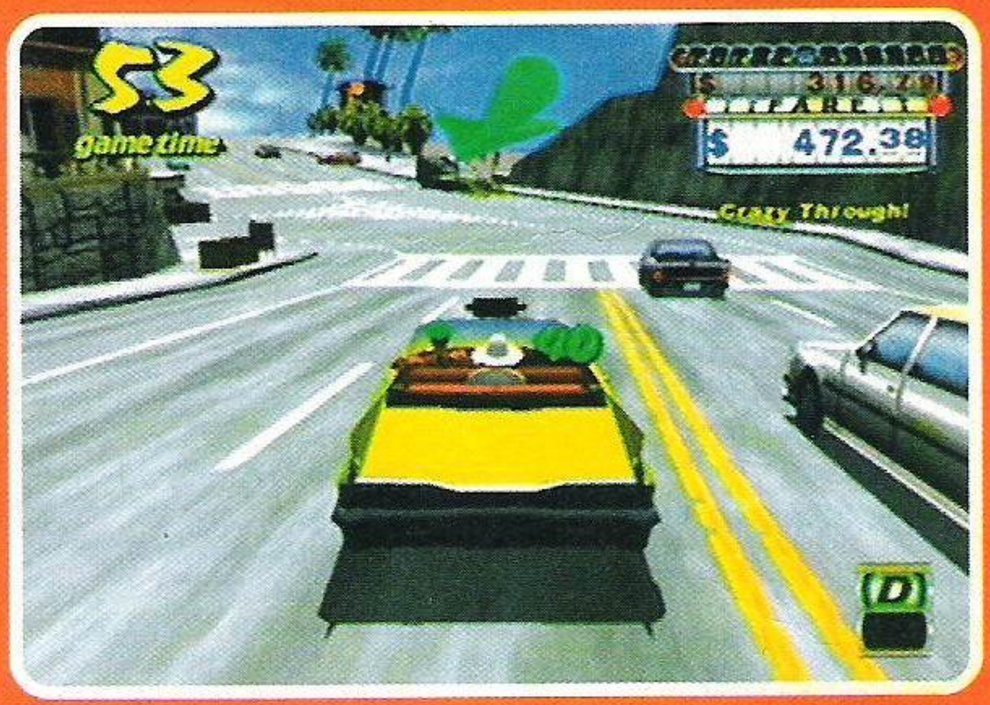
Takie gry jak CRAZY TAXI powodują, że nawet gracze niekoniecznie zainteresowani danym gatunkiem zaczynają do nich lgnąć niczym ćmy do ognia. To gry przełomowe. A do ich recenzowania siadają wtedy ludzie tacy jak ja.



Tytuły tego pokroju dosyć łatwo jest rozpoznać. Są efektowne, dosyć proste w założeniach i naprawdę miodne.
Podejrzewam, że już domyśliliście się, że CRAZY TAXI do nich właśnie należy.
Od początku zaistnienia Dreamcasta pojawił się obóz osób, które jedyną szansę dla tej konsoli postrzegały w konwersjach arcade'owych przebojów Segi. Widząc w akcji takiego potwora jak CT, raczej nie bardzo jest się co dziwić.
CT spełnia wszystkie postawione przeze mnie na początku wymagania. Dzięki swojej szybkości (chociaż czasami konsola dławi się, ale zaraz potem łyka) jest niesamowicie efektowny, ideę ma prościutką na maksa, a miodność?... Powiem tylko, że można chochlami wybierać.
Zadanie gracza jest proste. Należy jeździć po mieście, zbierać pasażerów i dowozić ich we wskazane punkty. W zależności od szybkości dojazdu, stylu jazdy i ewolucji wykonanych na ulicy dostaje się odpowiednią sumkę pieniędzy. I zbieramy następnego pasażera i znowu to samo. Głównym przeciwnikiem gracza w CT jest czas. Upływa nieubłaganie, a moment kiedy osiąga zero oznacza dla nas koniec gry. Banalne prawda? Nic bardziej mylnego.
Za prostym schematem wożenia ludzi z jednego punktu do drugiego kryje się bardzo złożony sposób kierowania samochodem, który nasuwa skojarzenia z mordobiciem - w jakiej innej grze liczone są combosy (zapomnijcie o CARMAGEDDON) oraz specjale wykonywane specjalną kombinacją przycisków? I nie mam na myśli wystrzelenia rakiety czy włączenia trybu latanie. Błyskawiczny start, zakręt o sto osiemdziesiąt stopni, kontrolowany poślizg - wszystkie te rzeczy opanowuje się po dobrych kilku godzinach prób i błędów (polecam tryb treningowy).
Ulice obydwu miast w CRAZY TAXI są bardzo zatłoczone, niesamowicie poplątane i pełne małych smaczków architektonicznych. W pseudo-San Francisco nie zabrakło mostu dzielącego je na dwie części - przewiezienie pasażera na drugą stronę znacznie ułatwia podniesiony (ale co to dla fachowców...) most. Standardowy kurs wygląda tak - podjeżdżamy do gości z kręcącym się znaczkiem dolarka nad głową, zatrzymujemy się, on podaje adres, na górze ekranu pojawia się zielona strzałka wskazująca kierunek (ale nie drogę - prowadzi tylko mniej więcej, a nie wskazuje przejazdy) i zaczynamy. Błyskawiczny start, slalom

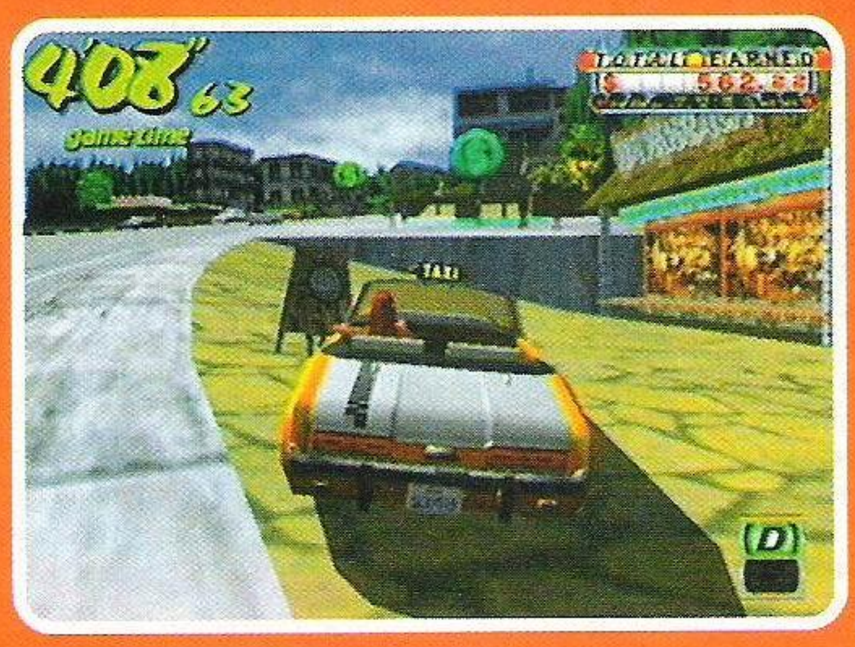


pomiędzy jadącymi samochodami (rozradowany klient dorzuca kasę za niebezpieczne, czyli bardo bliskie minięcia), kilka uderzeń w inne wozy, ładne wejścia w zakręt na ręcznym za które kasuje się dodatkowo (klienci uwielbiają ślizg bokiem) po czym pojawia się zaznaczony zielona siatką budynek - KFC, sklep Levisa czy np. Kościół. Klient płaci i wyskakuje, my dostajemy bonus czasowy albo nie i ruszamy dalej na łowy.
Grafika CRAZY TAXI jest ładna. Ale przy prędkości z jaką lata się po tych charakterystycznych wznoszących się ulicach w SF wydaje się po prostu rewelacyjna. Inne samochody próbują wymijać kiedy jedziemy na czołowe, kosze na śmieci i budki telefoniczne rozwalają się na wszystkie strony, przechodnie przerażeni uciekają z chodników - ta gra po prostu śmiga jak szalona. Wszystko jest kolorowe i efektowne, miasta są naprawdę wielkie, klientów - sporo, a skróty w których przejeżdża się piętrowy parking tylko po to, aby wyskoczyć z najwyższej kondygnacji skracając sobie trasę - rozwalają. Podobała mi się akcja kiedy wjechałem w pewnym momencie do tunelu, naprawdę długiego, jechałem, jechałem, jechałem i nagle błysnęły światła



pociągu - instynktownie skręciłem w bok, mijając go o parę centymetrów - klient oszalał i zaczął sypać taką kasę, że wymiękłem. Podobało mu się najwidoczniej.
CT jest grą bardzo, bardzo przemyślaną. Ma dosyć trudny do opanowania, ale idealny po poznaniu system jazdy, fajną muzyką (Offspring i Bad Religion - niestety, lubiane przeze mnie BR z płytą nie tak dobrą jak starsze) i nieprawdopodobną akcją na ekranie. Grafika czasami chrupie, ale nie przeszkadza to w rozgrywce. Dziwne tylko, że prawie zawsze na trawie.
Polecam ten tytuł każdemu.
I gwarantuję, że nie znudzi się tak prędko jak READY 2 RUMBLE.

Banan



Rewelka!!!

Jeśli masz DeCe, musisz to mieć. Nie ma innego wyjścia. [Gulash]

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sega AM3
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

EAGLE ONE

HARRIER ATTACK

EAGLE ONE HARRIER ATTACK jest niczym żółw próbujący prześcignąć królika, który nie może biec dalej bo złamał nogę. Jednak czy kulawy długouchy dał się pokonać?

Kurde no, fajna gra!

Podoba mi się cała ta militarna otoczka, z kapitalnie wrzuconymi fragmentami filmów z prawdziwych wojen. No i samo sterowanie Harrierem - można przecież zawisnąć nim w powietrzu i spokojnie likwidować cele dookoła. Dałbym nawet i 7/10 [Gulash]

O wym połamanym zwierzaczkiem jest oczywiście trzecia część ACE COMBAT - symulator Namco, który niedawno wyszedł w wersji PAL. Więcej o nim znajdziecie w poprzednim numerze, gdzie Banan wylewał swoje gorzkie słowa. Natomiast przed nami nowy quasi-symulator lotu, który tak naprawdę chyba nie miałby większych szans zaistnieć w dużych nakładach, gdyby nie porażka wspomnianego wyżej tytułu.

Po wrzuceniu do czytnika płytki z EOHA naszym oczom ukazuje się bardzo zgrabnie przygotowane intro podane w formie reportażu - charakteryzuje się ono dynamiką oraz bardzo przyzwoitą jakością. Jednak 90% to skanowany film, więc nie ma tu miejsca na wychwalanie zdolności koderskich zespołu. Dalej mamy standardowe menu, briefing i już jesteśmy w powietrzu. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się, że gra oferuje sporą dawkę realizmu. Duży HUD, pas startowy i komunikaty robią dobre wrażenie. Lecz już po kilku minutach lotu wiadomo jest, że mamy do czynienia z kolejnym arcade'em. Przed graczem stoi zadanie militarnego rozwiązywania konfliktów w różnych zakątkach Ziemi. Przed każdą misją odbieramy krótką odprawę, którą spokojnie można pominąć, gdyż cele misji są proste i oczywiste. Trzeba zniszczyć wrogie samoloty, zaatakować konwój, ochronić miasto, uratować pilota itd. Wraz z zaliczeniem kolejnych walk nasza ranga rośnie i przybywa odznaczeń. Niestety promowanie bohatera nie jest istotnym elementem gry, a szkoda. Aby ukończyć grę trzeba przebrnąć przez ponad 25 misji, których poziom trudności jest umiarkowany. Wrogie cele nie są zbyt niebezpieczne pod warunkiem, że gramy na normalu. Na hardzie jest już gorzej i tylko ambitni bądź zakochani w grze mogą sobie pozwolić na zabawę na najwyższym poziomie.

Środowisko EOHA, jak przystało na nowoczesny symulator jest w pełni 3D. Niestety nie dorównuje temu z ACE COMBAT 3. W produkcji Namco wszystkie obiekty są dużo dokładniejsze, a wzgórza i instalacje naziemne bardziej realistyczne. Natomiast tutaj widać niedoświadczenie autorów w kodowaniu na PSX. Tekstury się rozłażą, ziemia jest mało urozmaicona, a budynki to typowe i modne ostatnio pudełka od zapałek. Zastrzeżenia mam także do animacji, która jest zbyt powolna. Obrót wokół własnej osi zajmuje zbyt dużo czasu, przez co wszelakie manewry i nawroty są nudne. Brak żywej, mocnej akcji. Nie ma szans na adrenalinę, która płynie w żyłach podczas rasowego dogfightu. Natomiast udźwiękowienie stoi na wysokim poziomie. Przez radio płyną komunikaty, słychać szum silnika, a podczas scenek przerywnikowych często przygrywają gitarowe riffy.

EOHA jest dobrą pozycją dla wszystkich miłośników powietrznych strzelanek, którzy zaliczyli serię ACE COMBAT i chcą więcej. Dla lubiących towarzystwo został dołączony tryb dogfight we dwóch na podzielonym ekranie. Ale zabawa nie sprawdza się, tak samo jak w pierwszym AIR COMBAT. Chyba sami przyznacie, że ganianie w kółko za ogonem przeciwnika nie jest niczym ekscytującym.

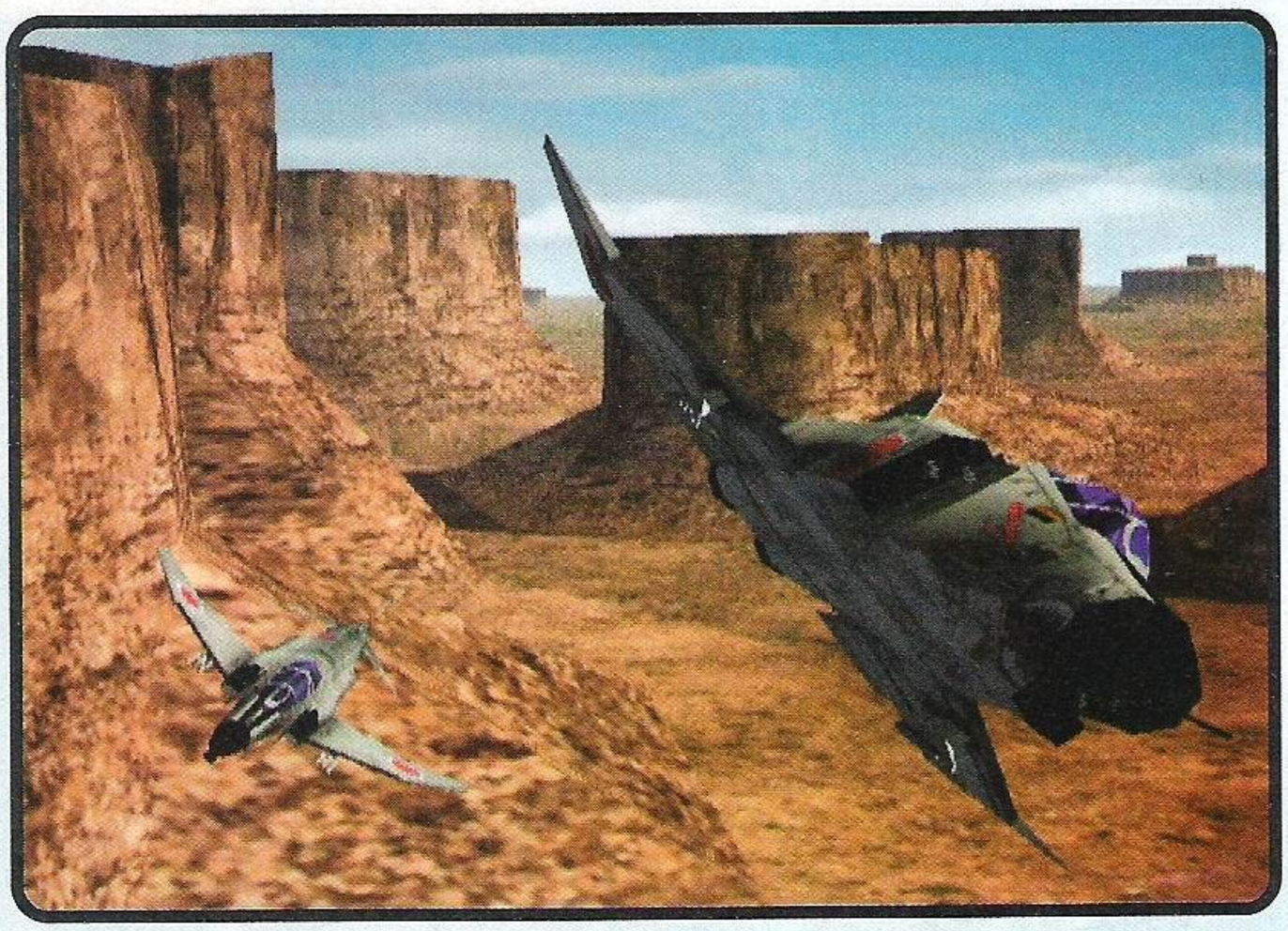
Z HARRIER ATTACK będą zadowoleni wszyscy, którym z jakiś powodów brakuje powietrznych symulatorów. Jednak osoby o mniejszych restrykcjach gatunkowych mogą spokojnie przebierać wśród całej gamy nowych tytułów na PSX.

Brat

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Glass Ghost
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Jeszcze sto lat temu ludzie twierdzili, że człowiek nigdy nie będzie latał. Mało tego: w XIX wieku mówiono nawet, że już nic specjalnego nie zostanie wynalezione, bo wszystkie ważne odkrycia miały miejsce. A tu proszę: nie dość, że człowiek poleciał, to jeszcze ma z tego kupę radochy. A czysta radość z latania + Dreamcast = AEROWINGS.

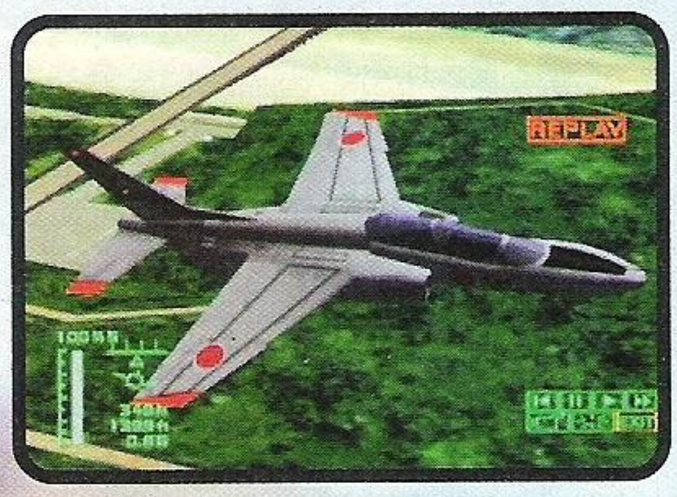
AeroWings

AEROWINGS to uproszczony symulator poczynań japońskiej grupy Blue Impulse - jednej z nielicznych na świecie akrobatycznych eskadr odrzutowców. I choć z jednej strony w grze dostępne są opcje "wolnego lotu" - czyli "nie musisz nic robić, baw się lataniem", oraz "zręcznościowa" - "zaliczaj wirujące w powietrzu pierścienie na czas i punkty", to najważniejszymi opcjami w grze są te, dzięki którym, siedząc za sterami najnowocześniejszych odrzutowców, odkryjesz tajniki latania precyzyjnego.

Dostępnych jest jedenaście zwykłych maszyn, plus samochodzik terenowy i delfinek, którymi dla zabawy też można polatać jak się już nabierze doświadczenia. Akcja toczy się na dziesięciu różniących się mniej lub bardziej przestrzeniach powietrznych i polega z początku na dokładnym wykonywaniu prostych poleceń intruktora (niestety na początku wymagać będziemy pomocy z zewnątrz). Trzeba jednak zaznaczyć, iż ta opcja gry zaprojektowana i wykonana została z jajkiem: nie nudzi, choć dość poważna, a podczas instruktażu otrzymujesz zwrotną informację na temat wszystkich błędów jakie popełniłeś. Perfekcyjne wykonywanie figur i układów jest bardzo ważne. Kiedy posadzą cię wreszcie na skrzydle czterojednostkowej eskadry nie będzie czasu na zastanowienia, ani błędy. Chyba, że chcesz wrócić na ziemię bez skrzydeł, albo - jeśli dopisze ci szczęście - z fragmentem fotela.

Fakt. Sprawa jest nieziemsko trudna. I gra nie jest dla maluchów. Nerwy trzeba mieć prawie jak naczelny pisma o konsolach, a na wszelki wypadek komplet pieluch na zmianę. Co słabszych o lekką wilgoć wśród bielizny przyprawić może już samo intro i filmiki pokazujące co robią w powietrzu chłopaki z BI. Głupio mówić, że rządzą, bo nie mają kim. Za nimi długo, długo nic. W Japonii rzecz jasna.

Po pierwszych paru godzinach gry, które spędziłem na "wolnym lataniu" chciałem nieco czepić się grafiki. Fakt - samoloty niezłe. Ale lipny grunt. Rozmazane tekstury: budynki, pseudo-lasy... Eeee... Właściwie tylko jakieś ważne



fragmenty terenu zostały "wybrzuszone". Są co prawda poziomy takie jak miasto, czy "monument" - gdzie i budynków pełno, i skał. Ale między budynkami co? Graffiti na chodniku pt. "miasto z góry, oczami koderów Nintendo 64" (heh, chyba nigdy się od nich nie odczepię). Tylko wyznać muszę, mimo całej swojej chęci do wymyślania coraz to nowych, złośliwych określeń, że przestaje to absolutnie przeszkadzać, gdy zaczyna się grać naprawdę. Kiedy ważne jest co robisz w powietrzu, gdzie są twoi kumple, jaka padła komenda, czy nie za bardzo otwarta przepustnica, czy puszczony dym. Krótko mówiąc - grafika spłachetków nad którymi latasz nie najlepsza, ale gra na tym nie traci.

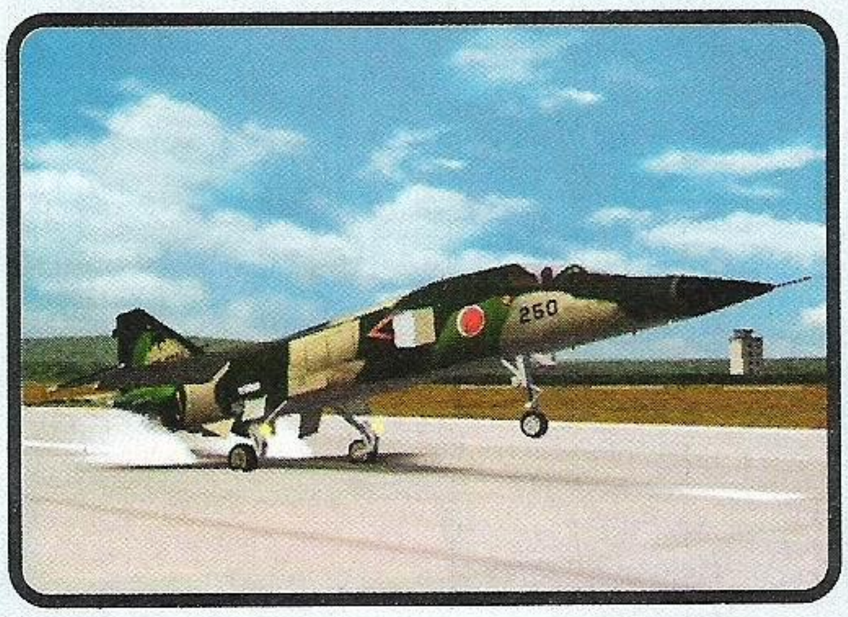
Oprawy dźwiękowej czepiać się nawet nie powinienem. Elegancka, rytmiczna muzyka elektroniczna. Kompozycje może nie hitowe, ale dziarskie i nieźli murarze klimatu dla całej produkcji Crave Entertainment. Nie mam też zarzutów do dźwięków tła. Elegancja Francja.

Jest dobrze. AEROWINGS to niezła strzykawa adrenaliny i cap na pieluchy dla mięczaków. Nawet błędów specjalnie nie znalazłem. Może poza tym, że jak uczą cię startować na początkowych misjach, a ty wywalisz nagle w kosmos i wykręcisz beczkę z korkociągiem, to

mimo, że wcale nie wystartowałeś jak należy powiedzą, że ładny manewr zrobiłeś i dostaniesz maksa punciorów. Jaki w tym cel?

A tak zupełnie ogólnie jest to całkiem poważny tytuł o subtelnie zbudowanym napięciu. Gra, która łączy w sobie sztukę i zręczność, gracje i napięcie sięgające cirrusów. Gra dla miłośników lotnictwa, którzy lubią jak docenia się maestrię ich poczynań. Gra na stres i podziwianie. Powinna być polecana przez Ministra Kultury i Sztuki. I Edukacji, hehe...

Grabarz



Dreamcast **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Crave Ent.
Producent: CRI
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczeń
Wykorzystuje: VMU

Niezła pozycja dla wszystkich znudzonych całą tą strzelaniną...

AEROWINGS wydaje się ciekawą propozycją dla wszystkich pragnących znaleźć się w przestworzach. Brak rakiet i karabinu maszynowego powinny wynagrodzić efektowne ewolucje w powietrzu i atrakcyjna grafika - która mnie osobiście bardzo się podoba. To także propozycja dla starszych graczy - można sobie po prostu polatać, nagrać to, a potem oglądać replaye. [Gulash]

BUBBLE BOBBLE 2

Jakby słysząc wołania ze strony 95 przybyła do nas gra BUBBLE BOBBLE 2. Oldschool w najbardziej radykalnym wydaniu.

BUBBLE BOBBLE to gra o bąbelkowcach. Są to małe smoczki, które wydmuchują z siebie baloniki (bąbelki lub bańki), w które następnie łapią się potworki. O ile się w nie trafi. I to by było na tyle. Gra wrzuca nad do małych labiryncików 2D (jeden ekran), wpuszcza naszego smoczka oraz kilku przeciwników. Zadaniem gracza jest oczyszczenie planszy z potworków, zebranie bonusów i przejście dalej. Potworki załatwia się tak jak wspomniałem - wydmuchuje się bąbelka (te lecą trochę do przodu, a potem w górę) - jeżeli na drodze natkną się na przeciwnika, to zamykają go w sobie. Aby teraz ostatecznie pozbyć się nieprzyjemniaczka należy podskoczyć i dotknąć bąbla, który pęknie grzebiąc swą zawartość. Załatwianie potworków powoduje, że na arenę spadają owoce i różne inne bonusy - ich zbieranie daje dodatkowe punkty, a za punkty dostaje się usprawnienia - bąble lecą szybciej, płoną itd..

Gra jest tak prosta, że nakazuje wręcz użycie słowa prymitywna. Nie przewiduję, żeby mogła na dłużej przykuć do ekranu dzisiejszego, oczekującego po grach czegoś więcej niż marnego popiskiwania z głośniczka, ubogiej palety pastelowych kolorów oraz niezwykle wtórnej rozgrywki gracza. Elementami mającymi rozgrywkę urozmaicić są takie rzeczy jak możliwość wyboru bohatera (są cztery smoczki - jeden szybki, drugi średni, trzeci ma mocne bańki itd.). Może warto jeszcze wspomnieć o bardzo istotnym fakcie: bohaterami gry są postacie występujące również w... Tak jest, w PUZZLE BOBBLE!

Gra jest jednak tak monotonna i podobna bez względu na wybór bohatera, że nie powiem żeby efekt się udał. Tytuł ten nie jest nawet czymś co można pokazać dziewczynie, która dałaby się wciągnąć. A nawet jeżeli by się dała, to tym gorzej dla ciebie, bo jest

to rzecz nudna jak flaki z olejem. Grafika i dźwięk nie należą do czołówki dzisiejszej sceny PlayStation. Leżą gdzieś za zakrętem i udają, że ich nie ma.

Nie polecam. Chyba, że ktoś to kocha i czekał z niecierpliwością. Ale tego to bym nie zrozumiał.

Banan

PlayStation **3**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
MIÓD 4

Wydawca: Virgin
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock

arcade PARTY PAK

Kolejny zestaw z serii "Kolekcja Klasyki Konsolowej" przynosi sześć pozycji, z których tylko jedna jest warta uwagi.

Przyzwoitość nakazuje wyliczenie tytułów, które znajdują się w tym packu: SMASH TV, TOOBIN, 720, KLAX, SUPER SPRINT i RAMPAGE.

Najpierw zajmę się widocznym na dużym screenie SMASH TV, gdyż to jest właśnie powód, dla którego warto wydobyć tę płytkę nawet spod ziemi. Oczywiście, jeśli ktoś jest fanem shooterów, jak osoba skromna piszące te słowa. Historia jest głupia i zerżnięta z "Uciekiniera" z Arnoldem - w studiu telewizyjnym odbywa się show, którego uczestnik walczy o wielką nagrodę z coraz groźniejszymi przeciwnikami. Studio w SMASH TV podzielone jest na kolejne lokacje, w których nasz bohater dokonuje eksterminacji hord wariatów z kijami baseballowymi, zbierając power-upy i bonusy. Później dochodzą wieżyczki, z których zasypuje nas grad strzał, roboty, miny, bossowie i megabossowie. Słowem - jest wszystko. Najlepiej w SMASH TV rozwiązano jednak sterowanie - zostało zerżnięte z klasycznego ROBOTRON'a. Lewa gałka odpowiada za kierunek ruchu postaci, prawa zaś za kierunek ognia. Czyli tak, jak w APOCALYPSE.

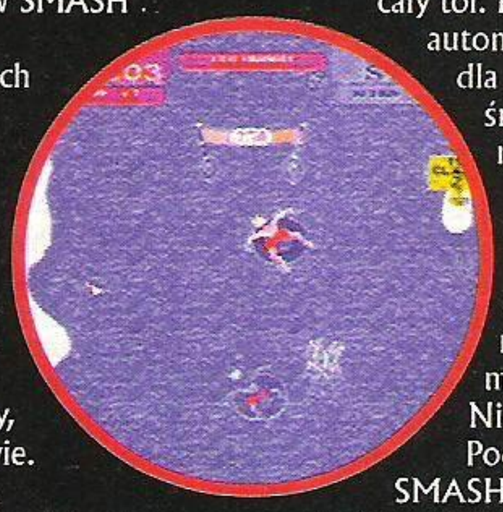
SMASH TV było zdecydowanie najlepszym chodzonym shooterem, jaki pojawił się na SNES'a. Do dziś niektórzy ludzie (sam znam dwóch!) trzymają 16-bitowe Nintendo tylko po to, aby czasem zagrać w tę właśnie grę. Spróbujcie - nie zawiedziecie się. Także i we dwóch, wtedy zresztą jest najlepiej.

TOOBIN to wodne wyścigi w dętkach, zabawne w trybie multi nawet i przez godzinę. W porządku.

720 to pierwsza gra skate'owa, która przy dzisiejszych pozycjach nie wzbudza żadnych emocji.

KLAX to gra logiczna, całkiem zresztą sprytna, będąca swoistą mutacją TETRISA. To akurat się nie zestarzało - gdyby tylko nie te paskudne kolory.

SUPER SPRINT to wyścig małych samochodzików z widokiem z góry, na cały tor. Pamiętam olbrzymi automat z kierownicami dla 4 graczy... Gra jest śmieszna w multiplayerze, ale szybko się nudzi.



RAMPAGE doczekał się dwóch sequeli na PSX'a - monstra demolują miasta i jedzą ludzi. Nic ciekawego.

Podsumowując: SMASH TV to rewelacja dla hardcore'owych fanów strzelanin, ale to wszystko. A ocenić ten zestaw muszę jako całość.

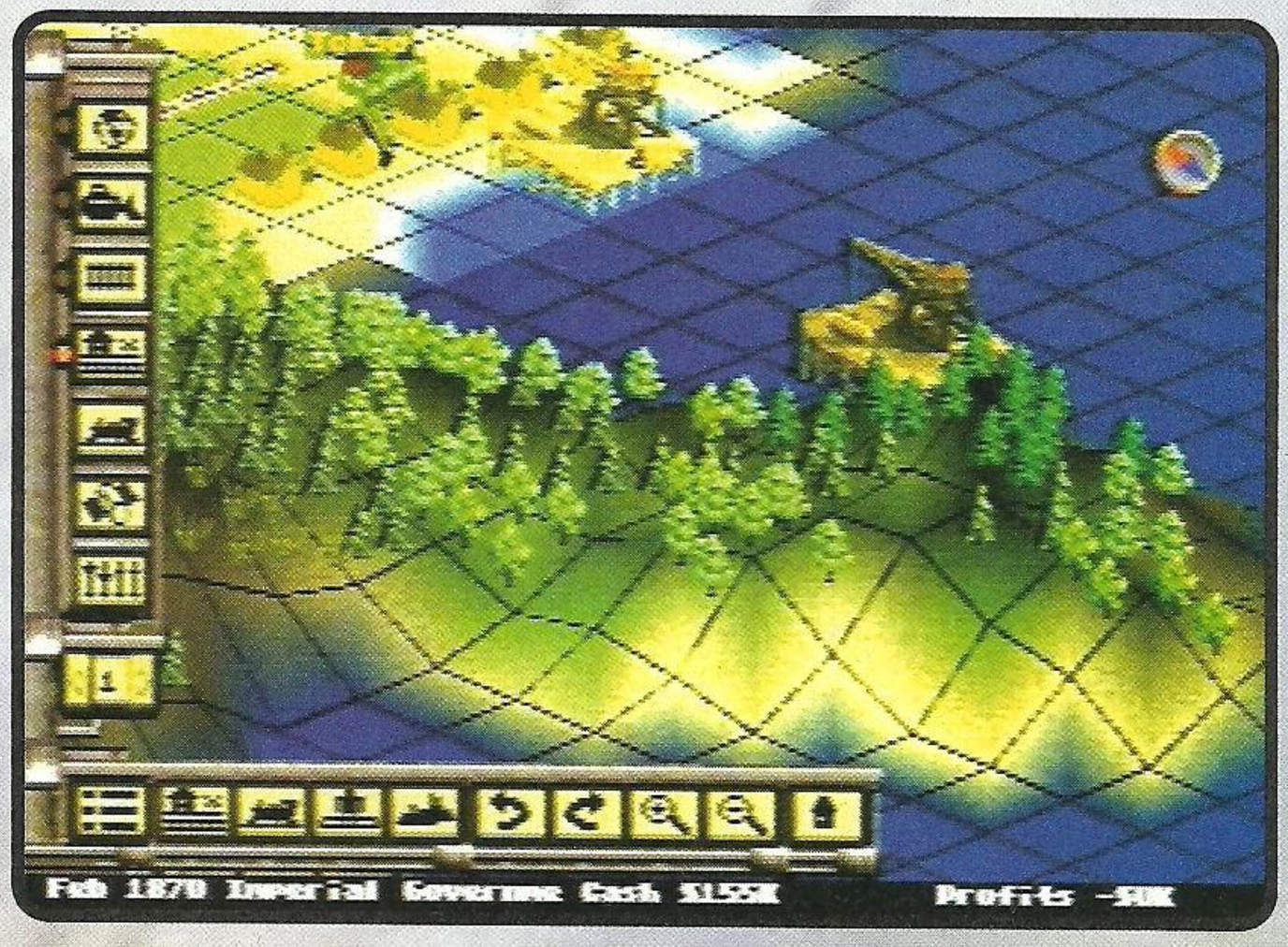
Gulash

PlayStation **4**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 4

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

Ilekroć zdarza mi się podróżować koleją w naszym pięknym kraju, zaczynam się zastanawiać – czy ludzie podejmujący decyzje na szczycie kolejniczej drabinki dobierani są "na ładne buźki", czy jest też jakieś inne kryterium, którego nie mogę pojąć.



RAILROAD TYCOON II

Nie, nie... Nic mi się nie pomyliło i to nie jest tekst, który miałam posłać do jakiegoś poważnego czasopisma o gospodarce. Wbrew pozorom, niniejszy artykuł traktuje o grze. Ten tytuł jest już znany wszystkim posiadaczom pecetów – RT to bowiem nic innego jak konwersja klasycznej strategii ekonomicznej z blaszaka. Nie została ona w żaden sposób ulepszona w stosunku do oryginału. Z drugiej strony, to nic złego – po co ulepszać coś, co jest całkiem dobre?

Gra oferuje nam kilka trybów, dostosowanych do umiejętności gracza.
Mamy tutorial, pozwalający zaznajomić się z zasadami budowania stacji, łączenia ze sobą torów i funkcjonowaniem wszelkich fabryk oraz gospodarstw rolnych. Zostaje nam wyznaczony cel, który powinniśmy osiągnąć w określonym czasie – o ile na najniższym poziomie trudności nie będzie to kłopotem dla nikogo, o tyle na najwyższym - nawet tutorial może sprawić kłopoty osobom mało obeznanym ze strategiami.

Kolejna opcja to sandbox (piaskownica) – tutaj tylko budujemy i zarządzamy liniami kolejowymi, nie przejmując się czasem ani pieniędzmi. To stosunkowo miły tryb – wybierając jeden z kilkunastu dostępnych terenów (Europa Wschodnia, Japonia, Australia, Kalifornia i wiele innych) poznajemy go, co da nam większą szansę na sukces w trybie kampanii lub scenariusza.

Scenariusz to podstawowy tryb RT – wybieramy teren i usiłujemy zostać potentatem finansowym. Musimy uważać na wszystkie niebezpieczeństwa czyhające na nieostrożnych przedsiębiorców – nieprzemyślane inwestycje, przeinwestowanie, zła lokalizacja stacji... każda z tych rzeczy oddzielnie (albo wszystkie razem) może zaprowadzić nas na skraj bankructwa.

Ostatni tryb to kampania. Nieco różni się od scenariusza, gdyż w tym trybie nie należy rozwijać wszystkich możliwych połączeń, ale tylko te, które wymieniono w opisie kampanii. Każda z kampanii nosi oddzielną nazwę i poprzedzona jest krótkim filmikiem przypominającym okres historyczny, w jakim przyjdzie nam działać.

Jak już powiedziałam, gra jest konwersją z PC. Jako że RT na komputer nie jest najświeższą grą, nie ma co liczyć na niesamowitą grafikę. Mapa wygląda przyzwoicie, a wszelkie zabudowania łatwo od siebie odróżnić. Przy klikaniu na nie trzeba jednak dokładnie celować – jeśli nie zaznaczymy środka fabryki, nie dowiemy się, co ona produkuje. Również animacja naszych pociągów nie zostanie z pewnością uznana za coś niebywałego – ot, coś tam się rusza, czyli pociąg jedzie. Rewelacyjne za to są dźwięki – lokomotywy trąbią, wagony stukoczą po torach, przy hamowaniu słychać pisk nie do odróżnienia od prawdziwego... O dziwo, te efekty, mało różnorodne przecież, nie nudzą nawet po dłuższej rozgrywce – przyjemnie jest patrzeć na swój nowy pociąg i słuchać, jak jeżdżąc zarabia dla nas pieniądze.

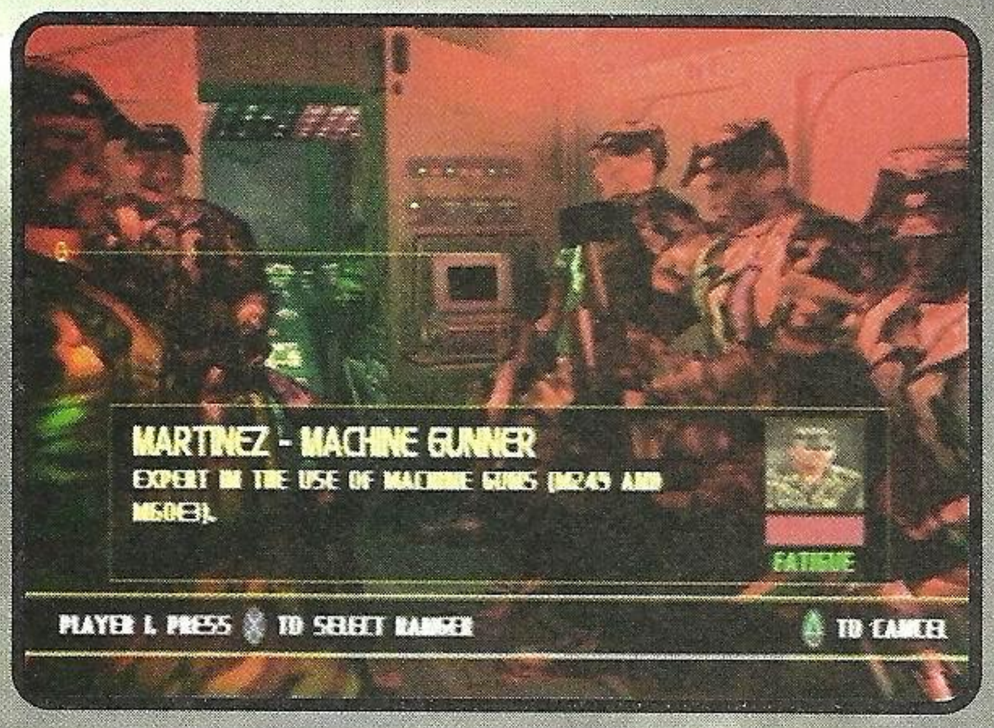
RT to naprawdę dobry tytuł i miło spędziłam przy nim długie godziny. Mimo najszczerszych chęci nie widzę jednak zbyt dużego zapotrzebowania na tego typu tytuły na PSXa. Strategia kojarzy mi się z PC – i zawsze będzie lepiej wyglądać na PC niż na konsoli; zwłaszcza, jeśli jest konwersją. Polecam urodzonym strategom nie posiadającym tego tytułu na peceta – no, chyba że chcesz się przekonać, czy szef kolei państwowych ma łatwe życie, czy wręcz przeciwnie.

Anek

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Red Storm
Producent: Red Storm
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Memory Card, Analog



Wiecie dlaczego w nocy, na pustej drodze trudno ocenić prędkość samochodu jadącego z naprzeciwka? Bo człowiek, do oceny odległości i szybkości przemieszczania się przedmiotu potrzebuje bezwzględnie tła. To prawda - lotników szkoli się do szacowania dystansu bez tła lub z minimalną jego obecnością...

SPEC OPS
STEALTH PATROL

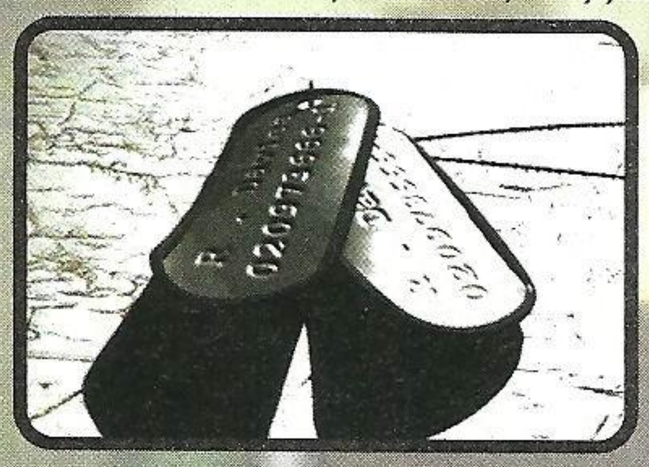
Temat może ciekawy, ale wykonanie...

Patrząc na Grabarza męczącego się z łapaniem screenów nie mogłem uwierzyć, że jeszcze pół godziny temu chciał wystawić tej grze ocenę 7. Dla mnie nie ma tu nic emocjonującego, a wykonanie jest tak średniackie, że bez wahania wystawiam piątkę. [Gulash]

Ale nie graczy konsolowych, kurcia wodna! Ten nieśmiały apel i pokręt nosem zarazem kieruję do autorów gry SPEC OPS, której miażdżący potencjał został rozdmuchany przez fakt, że panów z Talonsoft przerósł kod gry, którą sami sobie napisali.

SPEC OPS jest o zwiadowcach. Ale nie unoście się za bardzo. Należysz do oddziału zajmującego się powadzeniem działań mających na celu penetrację wrogiego terytorium i dokonywanie sabotażu na tyłach wroga: a to mu coś popsuć, a to wykraść - jednym słowem typowa grupa do psucia krwi. I tak też wyglądają twoje misje. Wysłany zostaniesz na Syberię, czy do Wietnamu, zrzucony w środku terytorium wroga i zmuszony do tego, by w określonym czasie dotrzeć do jakiegoś punktu celem dokonania małych, acz ważnych zniszczeń, bądź wykradnięcia danych.

Gra jest w pełni trójwymiarowa, a w kwestii spojrzenia na pole akcji oscyluje między widokiem z punktu widzenia pierwszej, a trzeciej osoby - to można sobie ustawiać w czasie gry jednym klawiszem joypada. Tak - słusznie wnioskujecie - gra nie jest do końca zła. I to mnie martwi, bo wydanie jej jednoznacznej oceny jest zadaniem ciężkim. Zrazu widać w niej pewien wkład pracy: twój bohater potrafi się czołgać, biec przykucnięty, biec normalnie, strafe'ować. Ma też potężny zapas ofensywno-defensywny (karabiny, granaty, środki wybuchowe, miny przeciwpiechotne, a z drugiej strony radiostację, noktowizor, lornetkę, apteczki, mini-radar). Poza tym kieruje się dwoma żołnierzami na zmianę (przełączając się między jednym, a drugim) i można temu drugiemu, którym akurat się nie jest wydawać proste komendy. Wiele sprytu trzeba było włożyć, żeby menu tych skomplikowanych opcji wsadzić na kilka przycisków joypada i działały intuicyjnie - a tak jest. Ciekawe są też tematy misji... Ale z drugiej strony widać potężne niedociągnięcia, które każą mi myśleć, że gra w takim stanie nie powinna zostać opublikowana w formie, w jakiej zostało to zrobione.



Przede wszystkim - zaprojektowanie poziomów. Niestety są one brzydkie, nieciekawe i absolutnie nie sprzedają atmosfery gry. Cóż - trudno. Mogę zrozumieć, że dzieje się na nich mało - można to zawsze wytłumaczyć tym, że PSX ma ograniczone możliwości, a sam bohater może już wiele. No i na rozległą plansze misji nie starczyło. Świetnie, tylko dlaczego w tym wszechobecnym ubóstwie jeszcze są dziury w postaci nakładania się wielkich połaci gruntu dwa metry przed oczyma pełznącej postaci tak, że wygląda momentami jakby czołgając się w kosmosie, dopełzała wreszcie do zawieszonego w przestrzeni trawiastego spłachetka? Nigdy się tego nie dowiemy.

Albo perspektywa, od której zresztą zaczynałem tę recenzję. Rzeczywiście jest to tak, że w nocy, albo w lesie niewiele widać. Tak się jednak składa, że żołnierz w moro zawsze odróżnia się od tła. A po wtóre wyróżnia go perspektywa! W SO niestety nie. Kupka pikseli może być zarazem: skrzynią, krzakiem, małym pojazdem - nie widać absolutnie nic. I tu najlepsze - koderzy poradzili sobie z tym problemem "wspaniale" - jak podejdziesz za blisko żołnierze przeciwnika zaczynają strzelać i momentalnie otaczają się czerwoną ramką, żeby lepiej było ich widać - pierwsza wpadka. Po wtóre, wystarczy strzelić tylko mniej więcej w jego kierunku, a padnie - druga wpada. Co zatem robi zaskoczony zwiadowca w SPEC OPS? Obrót o 360 stopni z palcem na wciśniętym spuście - ponieważ trzeba strzelać tylko mniej-więcej, zdejmujesz wszystkich przeciwników wokół, albo pojedynczego kolesia, którego ramki nie chce ci się szukać. Niestety - taka sama jest celność przy strzelaniu z biodra karabinem maszynowym, co snajperskim.

Tak więc widzicie. Niby gra ciekawa, ale z poważnymi błędami. Daję sześć, bo to nie jest produkt godny ceny. To nie jest gra o zwiadowcach: to prosty shooter, z anemicznymi elementami skradanki. A za co ewentualnie siedem? Kurczę... Za opcję na dwu graczy - kooperację przy zadaniu. Ech... wspaniała rzecz. Na nic się już wtedy nie patrzy.

Grabarz

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 7

Wydawca: Take 2
Producent: Talonsoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

SPACE DEBRIS™

Shootery to gatunek, który nie powinien zaniknąć. Takie gry rozwijają umiejętności manualne, promują błyskawiczne kojarzenie faktów, przyspieszają reakcję... Krótko - są megafakinkul.

Angole określają takie shootery mianem "on rails", czyli "na szynach". Wyobraźcie sobie pociąg, który jedzie sobie do przodu. Czasem skręci w lewo, czasem w prawo... A my siedzimy sobie na szczycie jednego z wagonów w wieżyczce z działkiem, obracając się w dowolnym kierunku i prując do nieprzyjaciół. Jednak wpływu na to, dokąd jedzie pociąg nie mamy.

I mniej więcej w ten sposób przedstawia się sprawa ze SPACE DEBRIS. Gra przypomina bardzo STAR FOX/LYLAT WARS na Nintendo 64, zresztą w wywiadach autorzy podkreślali, że właśnie z tej gry czerpali najwięcej inspiracji. Statek porusza się w głąb ekranu nieustannie prąc do przodu, gracz zaś ma możliwość kierowania nim na boki, lekko naginając czasem tor lotu. I to cała filozofia, która w shooterach nie zmienia się od dłuższego czasu, ale przecież nie ma takiej potrzeby - tak ma być. W trakcie gry broń podnosi swoją siłę rażenia, są lockujące się na przeciwnikach rakiety i potężne bomby.

Leveli jest 12, a do tego dochodzą jeszcze bonusowe - dostępne później. Poziomy są duże i konkretne, z odpowiednimi bossami i, co najważniejsze, są trudne. Trzeba się nieźle napocić, żeby je ukończyć - za pierwszym razem nie będzie to możliwe.

Różnią się wykonaniem, designem i umiejscowieniem (raz w kosmosie - raz nad powierzchnią planety). W trakcie gry zmieniają się też statki gracza. Naturalnie na coraz bardziej potężne.

Wykonanie gry nie pozostawia wiele do życzenia - jest po prostu piękna. W przeciwieństwie do innego shootera Rare - EXPENDABLE - gra była pisana bezpośrednio na PlayStation, co zawsze daje lepsze efekty niż w przypadku konwersji. Wykorzystano chyba wszystkie znane triki graficzne PlayStation, od zabójczej liczby polygonów przewijających się naraz na ekranie, przez kapitalne wybuchy, a kończąc na rozmyciach, które pierwszy raz widzieliśmy w METAL GEAR SOLID. Animacja jest płynna jak roztopione masło i nie zwalnia nawet przez chwilę. Do tego przygrywa symfoniczna muzyka przeplatana eksplozjami, strzałami i komunikatami radiowymi.

Od czasu OMEGA BOOST nie było równie dobrego shootera na PlayStation, więc jeśli ktoś lubi konkretnie postrzelać i ma właśnie taką potrzebę, nie musi się dłużej zastanawiać. Wprawdzie przydałby się tryb dla 2 graczy, ale nawet i bez tego jest to bardzo porządna produkcja.

Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Rage
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TOMBA!™ 2

Syndrom Sztokholmski jest już słynny na cały świat. Polega on na tym, że zakładnicy przetrzymywani przez terrorystów po pewnym czasie zaczynają wiązać się z nimi emocjonalnie. Mało tego. Czasem nawet zdarza się tak, że powstają związki małżeńskie między nimi! Odnotowano to w każdym razie w słynnym przypadku opanowania lotniska w Sztokholmie.

Z grami też tak przecież jest. Ot, weźmy chociaż mój związek emocjonalny z TOMBA! 2: EVIL SWINE RETURNS. Wiedziałem, że to kolejna część TOMBA! - pseudotrójwymiarowy, zręcznościowo-przygodowy platformerek, z cukierkową grafiką, naskakiwaniem na świnie i mnóstwem patentów wykręconego "tombowego świata". Krótko mówiąc, myślałem że będzie kolorowo, ale nic specjalnego. A tu figulec. Gra jest... bardzo, bardzo dobrym produktem! Co zrozumiałem po kilkunastu godzinach świetnej zabawy.

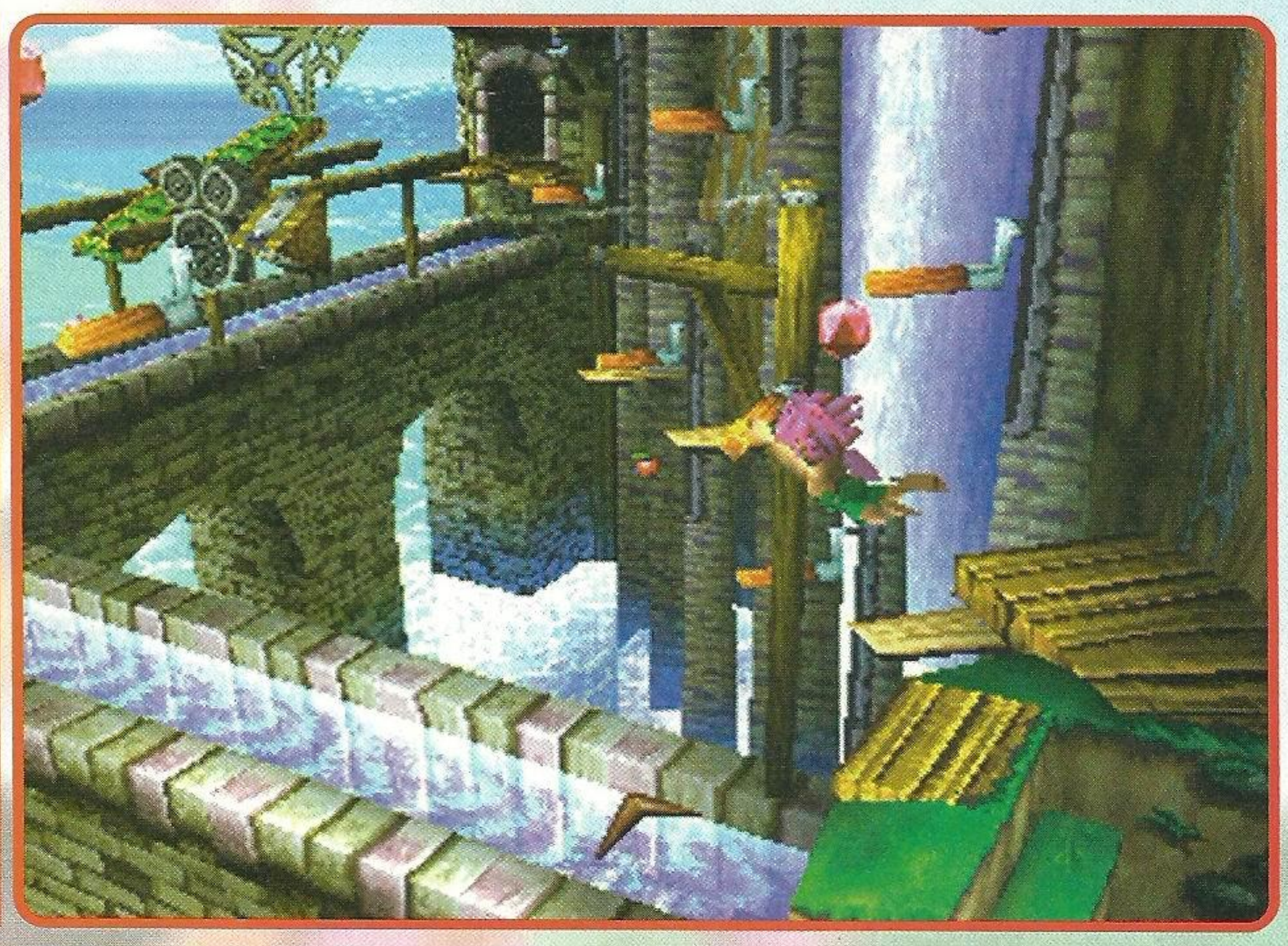
Złe świnie powróciły, silniejsze i jeszcze bardziej straszliwe. Uprowadziły przy tym Tabby - przyjaciółkę Tomby. To znaczy na początku nie jest to jeszcze nic pewnego. Dopiero w miarę postępu akcji okazuje się, że zniknięcie Tabby jest właśnie ich sprawką. Tomba będzie musiał teraz wyruszyć na poszukiwania kumpeli.

Cała gra zorganizowana jest tak sprytnie, że aż trzeba o tym napisać. Otóż Tomba porusza się po wielkim, podzielonym na krainy świecie. Krainy wiążą się z zajęciami jakimi parają się ich mieszkańcy: jest kraina górników, kraina hodowców kuropodobnych istot zwanych Kujara, wodna kraina, zaczarowany las. Wszędzie roi się od pokrzywdzonych istot: ludzi pozamienianych w świnie, schwytanych zwierząt, oszukanych, okradzionych czy takich, którzy coś zgubili. Twoje zadanie polegać będzie na pomaganiu tym nieszczęśnikom. Żeby było ciekawiej, każda z istot której pomożesz jakoś znacząco ci się odwdzięczy: a to dostajesz kostium do pływania, a to hak z liną, na którym możesz się podciągać, czary, itp. Wiele zatem razy przyjdzie ci wracać do miejsc, w których już byłeś, by za pomocą nowych umiejętności i przedmiotów docierać do miejsc, widzianych tylko z daleka. Gitowska sprawa. Do tego, każda z krain jest na początku zaczarowana i po pokonaniu świni, która rzuciła czar (odpowiednik bossa) zmienia się znacznie.

No to mamy pierwszą część zabawy. Teraz druga. Żeby skończyć grę teoretycznie trzeba wykonać tylko jedną trzecią zadań. Ale niestety: zadania obowiązkowe i nadobowiązkowe miksują się tak sprytnie, że sam nie wiesz co jest obowiązkowe, a co nie. W menu gry dostępna jest zaś cały czas lista zadań rozpoczętych i zakończonych. Wszystkich jest w grze grubo ponad sto! Mało tego. Po każdym wykonaniu zadania, oprócz prezentów od wdzięcznych uratowanych dostajesz punkty doświadczenia. I część na przykład drzwi da się otworzyć tylko wtedy, gdy masz już niezbędną ilość punktów. Dlatego też, by ukończyć grę trzeba popracować nieco "na boku". Jaki tego efekt? Że gra się baaaardzo długo i w międzyczasie bawi się świetnie robiąc kolejne mini-zadania.

We wszystkim co robisz "pomagają" ci odnajdywane w miarę postępu scenariusza przedmioty: ubranka (np. futro z latających wiewiórek pozwalające szybować), owoce wprowadzające cię w określony stan ducha (np. śmiejesz się cały czas i wejść możesz tylko w drzwi z uśmieszkiem), owoce zmniejszające (dzięki którym postać maleje do rozmiarów myszy i stają przed nią otworem niedostępne dotychczas miejsca). Bajecznie bogata gra!

Niewątpliwym plusem całej zabawy jest animacja i grafika. Może nie ma tu wysokiej rozdzielczości, ale wszędzie aż roi się od pełnych błękitów, zieleni i czerwieni. Krainy pomyślane są tak, by dawały wrażenie bogatych i barwnych. W nich zaś znajdziecie zatrzęsienie istot charakterystycznych dla danego terenu. Nawet



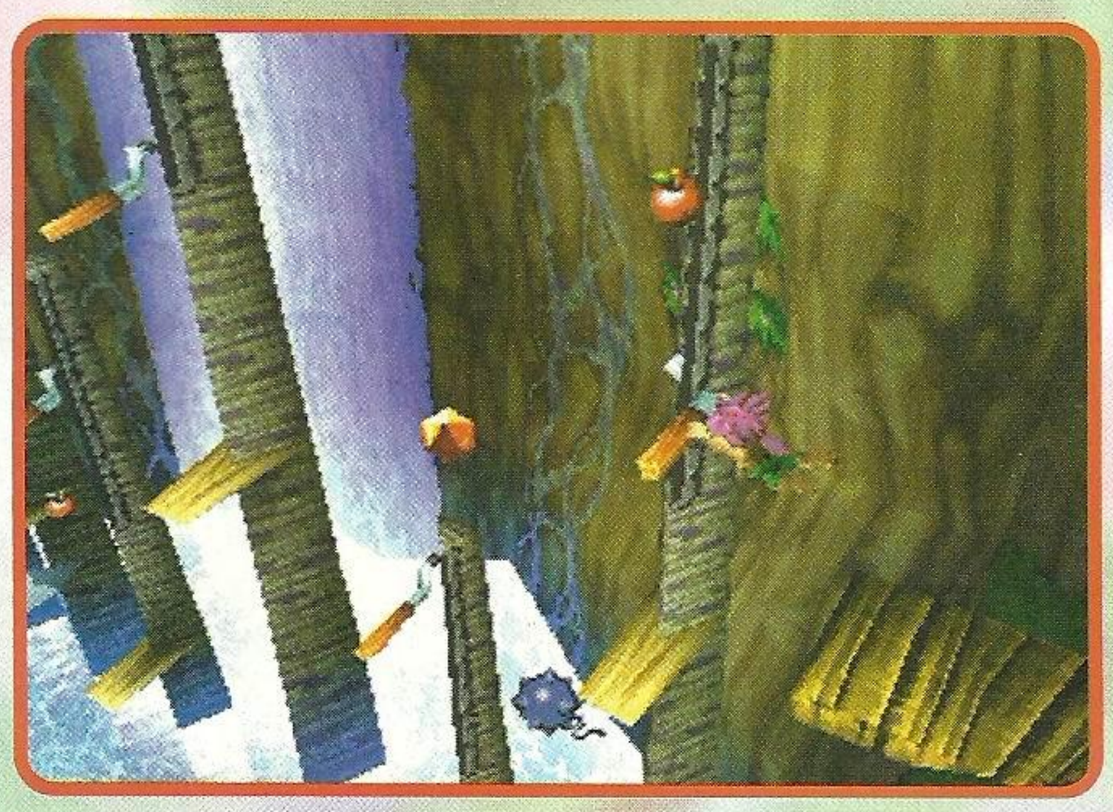
mroczne, zaczarowane miejsca są na swój sposób urokliwe. Analogicznie ze scenografią - zdarzają się miejsca, gdzie wdrapawszy się na wysoką skałę czy drzewo możesz obserwować okolicę - widoki są naprawdę oszałamiające.

Muzyka odstaje nieco od reszty, ale nie jest na pewno uderzająco zła. Wręcz przeciwnie, raczej dałbym jej na plus, niż na minus.

Jedynym złym elementem całej rozgrywki jest sterowanie. Warto zwrócić uwagę na fakt, że zrobienie dobrego sterowania w grze pseudotrójwymiarowej nie jest rzeczą banalną. Niby możemy poruszać się w prawo i lewo (lub przód-tył), ale czasem zdarzają się momenty, gdy jest możliwość wyboru ścieżki prostopadłej do naszego dotychczasowego kierunku. No i właśnie - zaczyna się. Przód i tył zmieniają się ni z gruchy, ni z pietruchy w kierunki prawo i lewo. Okazuje się, że nie można dojść do miejsc ewidentnie na naszej drodze. W końcu wychodzi na to, że i perspektywa i sterowanie działają teraz na naszą niekorzyść - po prostu kantują. Kilkakroć w ciągu gry zdarzyło mi się także zgrzytnąć zębami na pracę kamer. Niestety - w tego typu bogatym produkcie trudno było przewidzieć wszystkie wykręcone zachcianki graczy i za pełną interakcję ze scenografią płacić musimy tym, że czasem - często wtedy, gdy chcemy dokonać jakiegoś ekwilibrystycznego manewru - ludzik znika nam z pola widzenia. I nic się na to nie da zrobić.

Poza tymi jednak dwiema wadami grze nie można zarzucić wiele. Same misje są generalnie ciekawe i spektakularne. Pewnie, trafiają się zadania pod tytułem: "podlej wszystkie kwiatki na świecie" i ganiasz z wiaderkiem, co chwila uzupełniając je wodą. Ale są też zadania ciekawsze, np. ujawniające działanie potężnych mocy. Tu wpływ serii FINAL FANTASY i japońskich erpegów w ogóle jest nie do przeoczenia. Generalnie większość zaklęć wywołuje widowiskowe efekty, znamienne są zaś całoekranowe eksplozje magii, świątynie, które wyrastają spod wielkich wodospadów, trąby powietrzne... wszycho.

A ciekawe zadania? Na przykład nie ukrywam, że zaskoczyła mnie nieziemsko możliwość zabawy z trzema dziewczynkami w jednej z wiosek. Najpierw się chowają i trzeba ich szukać. Znajdujesz dwie, ale nie możesz trzeciej sięgnąć, bo jest wysoko wciśnięta w skalną jaskinię. Wystają jej tylko fikające nóżki. Okazuje się, że trzeba wrzucić świnię do jaskini poniżej, a pęd powietrza wystrzeli dziewczynkę. No dobra, ale to dopiero połowa i jeszcze nic nadzwyczajnego - taki trik typowy dla przygodówek. Oto bowiem dziewczynki zapraszają cię do kolejnej zabawy: "kto jest kłamczuchem". Najpierw pytają o detale z gry i musisz wskazać tę, która kłamie. Mówią na przykład: "domek gdzieśtam miał na oknie motyw ptaka", druga: "czyjeś włosy są niebieskie", a trzecia: "jakiś przedmiot służy do czegoś". Kurczę, to test wiedzy z gry! A potem są jeszcze zabawy logiczne: jedna mówi, że nie kłamie, druga, że ta druga kłamie, a trzecia, że ta pierwsza... i teraz kombinuj. A nie jest wcale prosto! No i na koniec dziewuszki rzucają piłkami do siebie, a ty musisz po intensywnej wymianie stwierdzić, która jaką chowa piłkę. Fajowa sprawa. I zaskakująca.



Powiem tyle: dawno nie widziałem tak ciekawej gry zręcznościowej. Zadania są wciągające, nie złośliwe: jeśli masz porozwalać wszystkie bańki z wodą na świecie, baniek tych wcale nie jest dużo i wszystkie po drodze. W grze roi się aż od mini-gierek zręcznościowych, a wszystko co robisz tchnie różnorodnością i w ogóle nie nudzi. To wspaniała, rzetelna robota grafików, pomysłodawców scenariusza... wszystkich autorów gry. Może produkt dla starszych dzieci, ale bez wątpienia zabawka na długie godziny i - uwaga - co rzadko się zdarza, w pełni warta swojej ceny!

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Whoopee Camp
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

CHAOS BREAK

No i już nie potrzeba embrionów, by sklonować żywy organizm. Marzenia pisarzy science fiction spełniły się w stu procentach: wzięto ostatnio próbkę krwi byczka i sklonowano go bez problemu z DNA zawartego w jego krwi. Naukowcy odgrażają się, że teraz mogą już klonować ze wszystkiego: dowolnej grupy komórek np. włosa, czy paznokcia.

Niestety w dziedzinie gier elektronicznych jest tak, że nie zawsze klony udają się w stu procentach, ale "żyją". Mało tego: najczęściej jest tak, że z przepięknych byczków medalistów klonuje się chucherko, przewracające się przy byle dotknięciu recenzenckiego piórka. Znakomitym przykładem takiego zjawiska jest gra CHAOS BREAK, wątły jak młoda sarenka klonik RESIDENT EVIL i METAL GEAR SOLID.

Jesteś komandosem (albo komandoską) i trafiasz na tajemniczą wyspę, gdzie w tajemniczym laboratorium prowadzono tajemnicze badania nad tajemniczymi formami życia. Pewnego dnia sygnały z laboratorium w tajemniczy sposób zamilkły. Rozwiąż tajemnicę tajemniczej wyspy. W tym celu zaś: zabijaj potworki, zbieraj tajemnicze dyski z danymi, zbieraj broń.

Nie ma w tej grze elementu, na który nie można by marudzić, choć całość nie jest taka znów do końca denna.

W rolach głównych. Dobór i animacja postaci, tak jak animacja w całej grze, to cofnięcie się do czasów drugiej generacji gier na Playstation. Postacie ludzkie ruszają się mechanicznie i mają nienaturalne ruchy. Postacie nieludzkie zanimowano zaś wręcz żałośnie. Czasami wydaje się, jakby istota była w jednym miejscu i teleportowała się w drugie. Nawiasem mówiąc zdecydowana większość "nieludzkich" przeciwników nie ma nóg (pełznie, albo ma kółeczka) więc nawet tak proste animacje udało się zwalić.

Zdjęcia. Absolutna, totalna klapa. Musiałbym być chyba Matką Teresą, żeby próbować wynaleźć tu cokolwiek dobrego. Brak jakiegokolwiek schematu, kamery ustawione tam, gdzie chcą, a nie tam, gdzie widać cokolwiek. Kurczę, to chyba najgorsze kamery jakie w życiu widziałem. Wystarczy znaleźć się na jakimś skrzyżowaniu korytarzy i rozejrzeć obracając wokół. Już po chwili nie będziesz wiedział skąd przyszedłeś. Rekord świata w CHB to kamera wewnątrz ściany.

Efekty specjalne. Prawdziwe gratulacje za klimatyczne FMV przed ekranem tytułowym. Zwiodło mnie nieźle - świetna animacja, prostota, klimat. Reszta po prostu źle. Potwory zachowują się i pojawiają w taki sposób, że nie wywołuje to żadnego napięcia. Dość powiedzieć, że z horroru, jakim miała być ta gra uczyniono losową zręcznościówkę trójwymiarową.

Scenariusz i reżyseria. Pomyłka sezonu. Scenariusz wymyślony w kwadrans, potwory wprowadzane na pole akcji z jakimś zupełnym brakiem smaku. Co tu dużo gadać: CHAOS BREAK po prostu nie wciąga. Nie interesuje cię dlaczego mutanty zbiegły (a, że zbiegły dowiadujesz się już po trzech minutach gry - brawo), co badano, kogo szukać. Dodajcie do tego jeszcze fakt, że płynnie sterować po prostu nie sposób, bo na przykład mimo, że koleś uderza kolbą przed siebie (a wygląda to jak mały napad padaczki) to rozwalić tym może latającego potwora, który znajduje się nad jego głową i pełzającego pod stopami gada.

Całość opiera się o słynny schemat: pozbieraj pamiątki, pootwieraj drzwi, pozabijaj potwory. Głębię tej gry wykopano tak prymitywnie, że trudno nie znudzić się po godzinie.

Jedynym elementem, który ciekawie buduje klimat jest dźwięk. Melancholijne melodie, dziwne odgłosy, organy... Fajna rzecz. Wyprzedza resztę produktu o epokę.

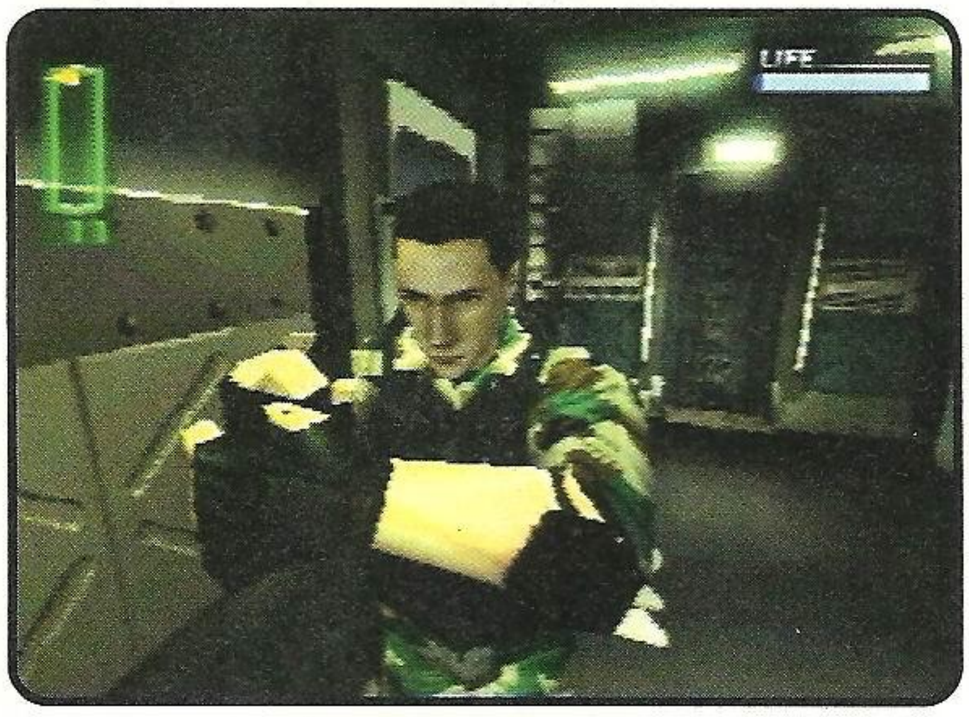
Powiem wam w zaufaniu tak: gra ogólnie nie prezentuje się wcale najgorzej. Pewnie ma fabułę i starano się zrobić ją jakoś w porządku. Ale system kamer i sposób w jaki problem został zaprezentowany zepsuł grywalność w sposób, w jaki nawet mnie, który tę grę widziałem, trudno uwierzyć. Właściwie pierwszy raz coś takiego widzę. Bo przecież jakby się uprzeć to i świętą serię RE można spłycić i marudzić, że kicha, bo latasz tylko i zombiaki załatwiasz. Ale CHAOS BREAK naprawdę prezentuje się słabo. Koderzy w żaden sposób nie próbowali maskować płycizny tej gry. Szkoda. Ogólnie: dla desperatów.

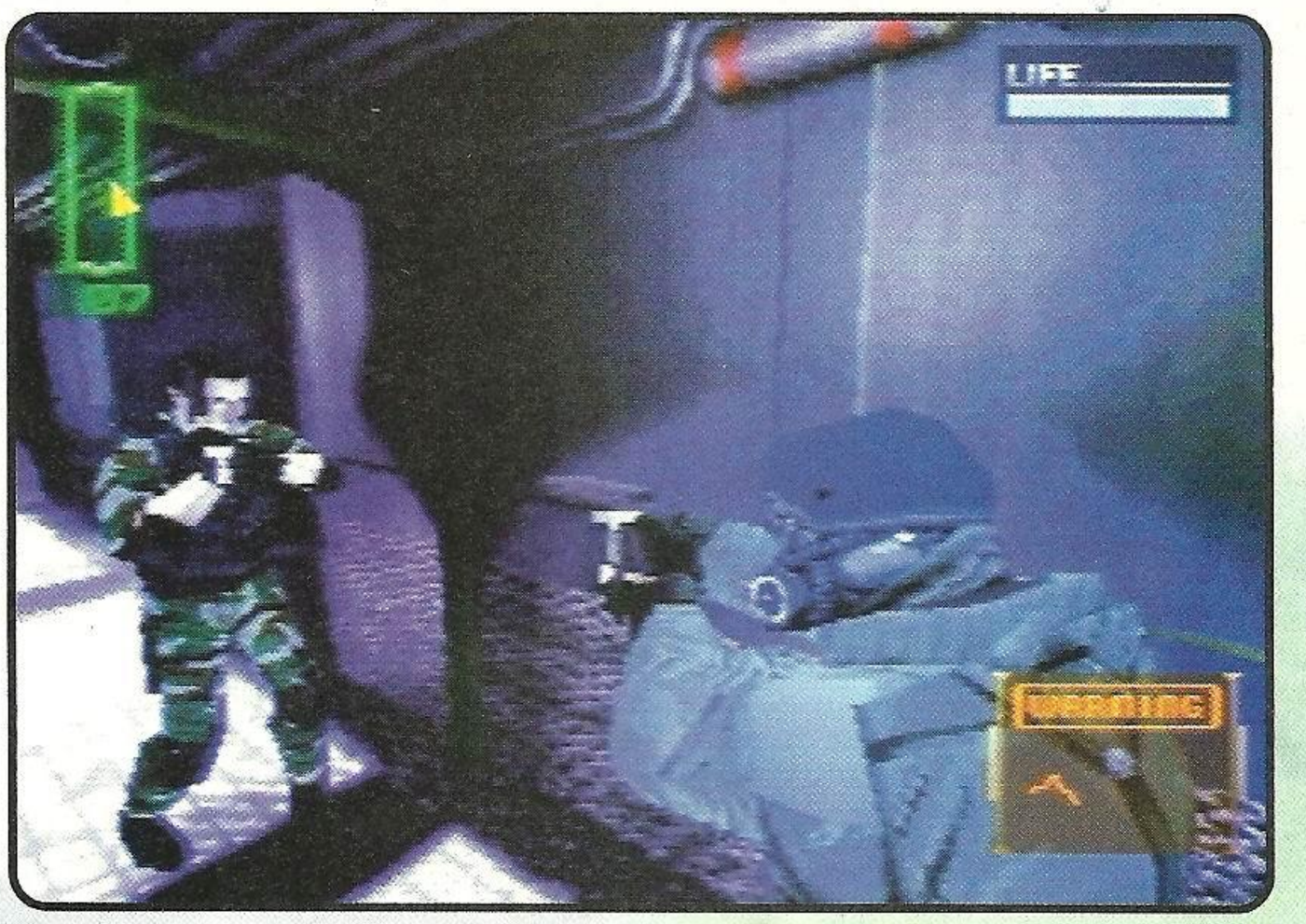
Grabarz

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 7
MIÓD 4

Wydawca: Taito
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1
Termin: marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

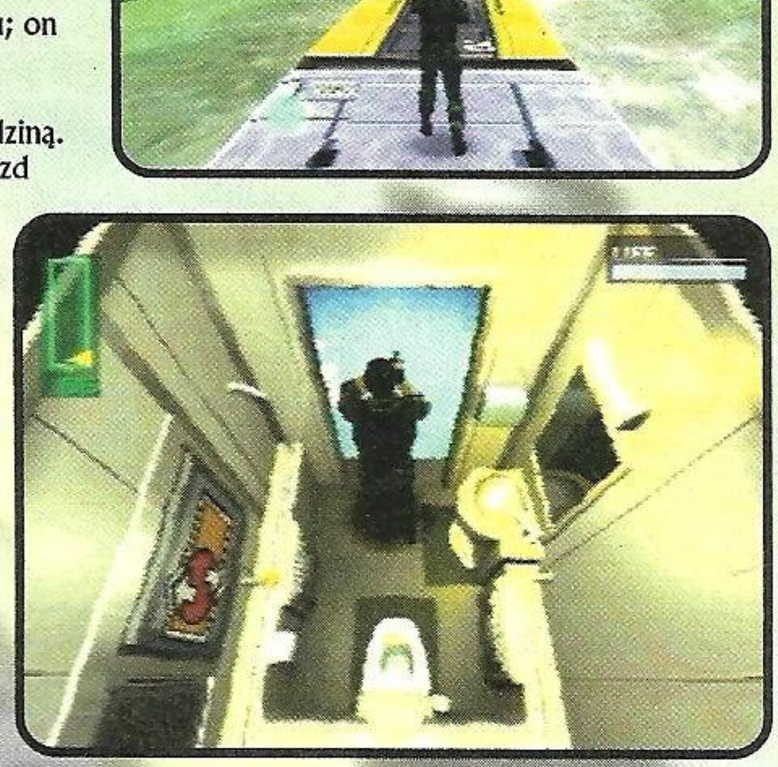


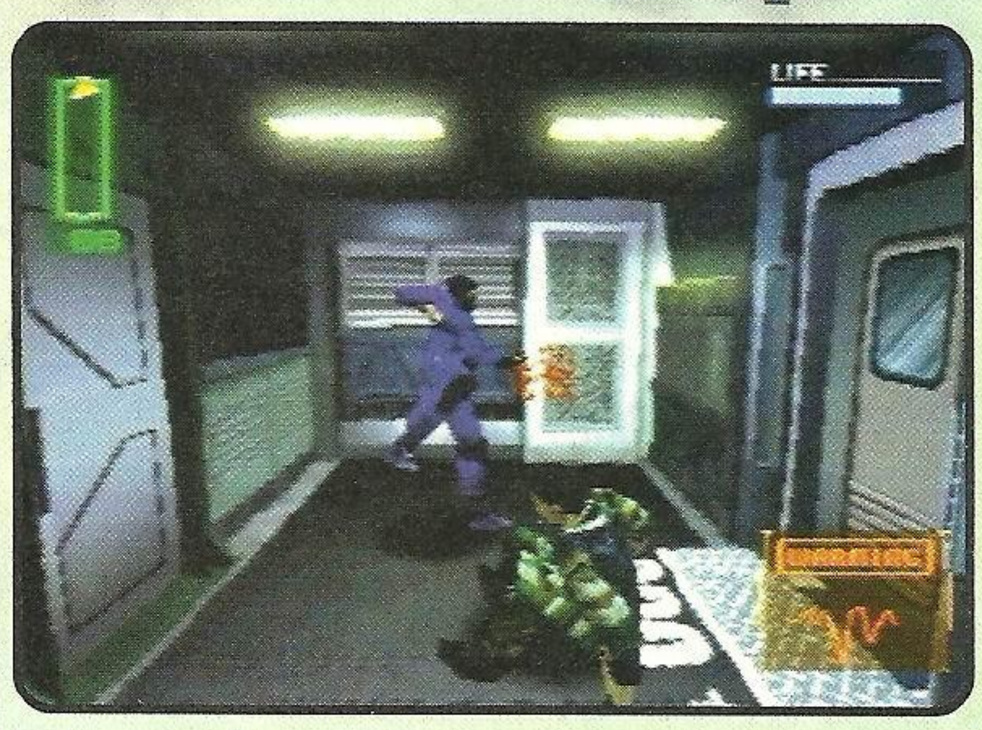


Pracownicy kolei całego świata od początku z wielkim napięciem śledzili przygotowania japońskiej firmy Artdink do wydania pierwszego tytułu mającego dotyczyć prześwietnej instytucji jaką jest kolej właśnie. Efekt w postaci rewelacyjnego, maksymalnie wiernego symulatora kolejki wąskotorowej za pewno przerósł ich najśmielsze oczekiwania. DENSHA DE GO to przebój.

CHASE THE EXPRESS

Widząc ile zabawy może dostarczyć przebywanie na pokładzie pojazdu sterowanego drążkiem wychylanym do przodu i tyłu oraz wyposażonego w fajny gwizdek, developerzy natychmiast rzucili się do swoich tablic kreślarskich. Oto pierwsza z reszty gier traktujących o podróży pociągiem.
Pociąg z gry o mylącym tytule CHASE THE EXPRESS (nasz bohater nie goni tego pociągu; on jest na jego pokładzie) to specjalny ekspress interkontynentalny przewożący na swoim pokładzie pana ambasadora Francji wraz z rodziną. Jak wiadomo, w grach nie zdarza się aby pojazd tego rodzaju i z ładunkiem takiej klasy bez przeszkód dotarł do celu.
Tak jest też i tym razem - grupa terrorystów opanowuje go i wysuwa swoja żądania. Podczas podjętej przez NATO akcji oswobodzenia ambasadora zestrzelony zostaje helikopter z komandosami. Przy życiu zostaje tylko Jack Morton - nasz nowy główny bohater. Mając świeżo w pamięci poświęcenie i oddanie, z jakim na napad Niemców na Polskę w 1939 zareagowali Francuzi nie powinniśmy mieć żadnych problemów z wcieleniem się w rolę osoby, która z narażeniem życia spieszy potomkom Franków.





Pomysł osadzenia akcji na pędzącym pociągu nie jest zły. Chociaż nie można mówić tu o przecudownej i bardzo urozmaiconej architekturze kolejnych lokacji, to jednak nie da się ukryć, że wnętrze tytułowego ekspressu jest dość zróżnicowane. Dodatkowo, widok przemykającej za oknami rzeczywistości dodaje grze trochę dynamiki. Szkoda jednak, że są to te nieliczne momenty - sama gra jest niezbyt emocjonująca, spotkania z przeciwnikami są sztuczne a animacja bohatera - kijodszczotkowa...
Z jednej strony - idziemy sobie korytarzem i nagle za rogiem słychać kroki. Zatrzymujemy się, czekamy aż się oddalą i wtedy szybki wyskok zza węgła, trzy strzały i pacjent jest martwy. Niestety oprócz takich akcji, przeciwnicy czasami pojawiają się dosłownie znikąd. Brak więc konsekwencji.

No, ale należy się słówko wyjaśnienia do jakiego gatunku należy gra. Mówi się o takich: second person perspective - czyli kamery są poustawiane w różnych lokacjach (dokładnie tak jak w serii RESIDENT EVIL), jednak w CTE gracz ma także ograniczoną możliwość sterowania nimi. Odbywa się to jednak w dziwny sposób - po naciśnięciu trójkąta kamera nagle przenosi się w jakiś wybrany w danej lokacji punkt i to z niego możemy obserwować pomieszczenie. Sprawdza się to kiepsko - już lepszy byłby zwykły tryb fpp, bo zwykle po naciśnięciu trójkąta kamera pojawia się w jakimś zupełnie bezużytecznym miejscu (nierzadko przycupuje na ścianie).
Nie można więc wiele dobrego o tym aspekcie gry powiedzieć. Dobija już jednak fakt, iż w czasie walki w niektórych lokacjach kamera zupełnie nie pokazuje przeciwnika - ten a to stoi za rogiem, a to za daleko... W Residencie walczyło się z zombiakami - jak nie wszedł jakiś w kamerę to wystarczyło np. się trochę cofnąć i zaczekać aż podejdzie, ale tutaj przeciwnicy mają broń i od razu walą ze wszystkiego. Kolejny minus...

Gra nie pozostawia wiele wyobraźni. Korzysta z oklepanych schematów chodzenia z miejsca do miejsca, podnoszenia i używania przedmiotów i okazjonalnych walk z terrorystami. Przez prawie połowę gry do dyspozycji Jacka pozostaje jedynie pistolet i pięści - te ostatnie nie są jednak szczególnie efektywne, a walki przy ich użyciu beznadziejne. Dwa ciosy w przeciwnika, on cię kopie, przewracasz się i znowu dwa ciosy ci wchodzą po czym koleś cię kopie i padasz. Żadnej finezji. Bloku nie ma - jest za to odskok, ale sterowanie nie jest zbyt dobre więc walka na pięści jest jeszcze mniej skuteczna niż nóż w walce z zombiakiem.

Oczywiście w grze występują różnorakie zagadki, mnóstwo czytania papierów, wstukiwania kodów... Okazuje się później, że na pokładzie pociągu były głowice nuklearne więc trzeba je rozbroić itd. Opis w numerze.

O dziwo, twórcy gry postanowili maksymalnie odrealnić bohatera dając mu wąski garnitur zachować - turlanie w lewo, w prawo, schylenie się, strzelanie i akcja. To tyle. W porównaniu do takiego np. SYPHON FILTER jest to bardzo ubogie, w czasie walki zaś sprowadza do nudnego kucania za przeszkodami, wstawania, strzelania i znowu kucania. Żadnych sidestepów, tylko walka w trybie: powstań-padnij-strzel-padnij i powtarzać do skutkuFabuła jest okraszona sporą ilością dialogów, animacji i takich tam. Nie jest jednak specjalnie przekonująca. Z jaśniejszych punktów - jednym z miast przez które przejeżdża pociąg jest... Warszawa! Niestety, za oknami nic nie widać (z kolei na szczęście - nie musi zatrzymywać się na zasyfionym Centralnym - to by zbudowało wizerunek naszej ojczyzny) więc to tak naprawdę tylko napis.
Na korzyść przemawia nieliniowy scenariusz, ale sama gra specjalna nie jest. Grafika niezła ale monotonna, dźwięk - ponadprzeciętny. Jak ktoś takie bardzo lubi, to czemu nie...

Banan

PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Sony SCEI
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

VAGRANT STORY

STRACH PRZED POGRZEBANIEM ŻYWCEM BYŁ KIEDYŚ OGROMNY. I LUDZIE ROBILI CO MOGLI, BY MIEĆ PEWNOŚĆ, ŻE CHOWAJĄ TRUPA, A NIE NIEPRZYTOMNEGO: GRYZIONO DENATA W PALUCH U NOGI, ŁASKOTANO, CZY WRESZCIE MONTOWANO SPECJALNE URZĄDZENIA W GROBIE, ŻEBY "UMARŁY" - JEŚLI SIĘ PRZEBUDZI MÓGŁ DAĆ ZNAĆ, IŻ WYPADAŁOBY GO WYKOPAĆ.

Analogicznie rzecz się miała w przypadku Playstation. PSX umierał, to było pewne. Na dzień dzisiejszy zaś pewnością stało się jeszcze jedno: światło dzienne ujrzała nowa gra firmy Squaresoft - VAGRANT STORY - absolutny miażdżyciel konkurencji. Produkt niesamowity, piękny, dopracowany. I co najważniejsze - w czasach zgrzytów na marny los PSX'a to lek na jego śmiertelną chorobę. I przymusowy zakup każdego miłośnika dobrego fantasy.

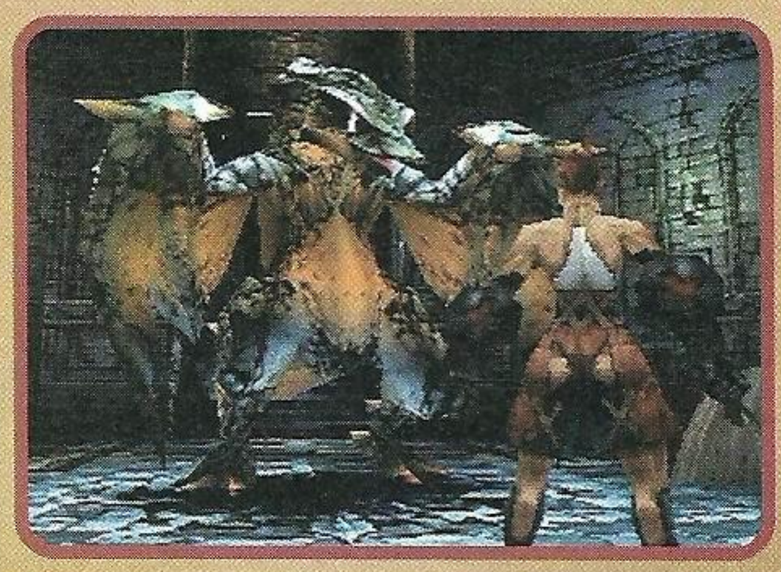
Całość przypomina trochę METAL GEAR SOLID w średniowieczu. Najogólniej mówiąc prowadzi się jedną postać przez całą grę. Naszym bohaterem jest niejaki Ashley Riot, jeden z Valendyjskich Rycerzy Pokoju. Przybywa on do Lea Monde - starożytnego miasta zła, poszukując tajemniczego Sydneya Losstarota - prawdopodobnie winnego buntu przeciwko jednemu z książąt. Okazuje się jednak, że starożytne, mroczne mury Lea Monde kryją nie tylko zapomniane zło, ale także mroczne dziedzictwo, które swego powtórnego odkrywcę może zetrzeć na proch, lub uczynić niepokonanym herosem.

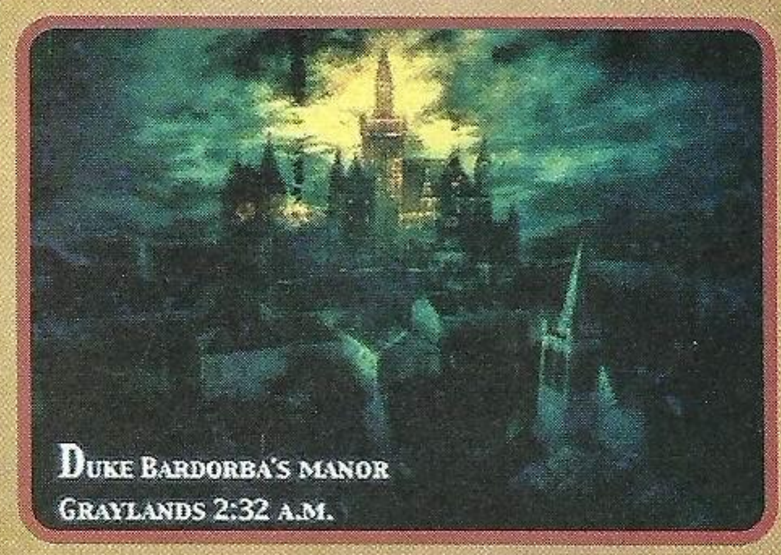
Z czasem okazuje się, że Losstarot nie jest takim sobie zwykłym człowiekiem, że Riot otrzyma pomoc z najbardziej nieoczekiwanej strony i, że wystarczy znać czyjąś przeszłość, by móc doskonale manipulować jego działaniem.

Cała gra opiera się na prostym schemacie przemierzania kolejnych plansz, zabijaniu potworów i pokonywaniu bossów. W międzyczasie zyskujesz nowe umiejętności i stajesz się potężniejszy - typowy erpeg, nie? Niestety. Wszystko tylko wydaje się takie prozaiczne. Gra jest bowiem rozbudowana niesłychanie.

Niesamowicie. Kurczę... Niewiarygodnie! Liczba odmian potworów wręcz mnie onieśmiela: nietoperze, wilki z piekła rodem, rozkładające się zombiaki, szkielety, jaszczury, trupy zakutych w zbroje rycerzy, ogromne smoki, minotaury, golem na trzy czwarte ekranu. Krótko mówiąc - jeśli chodzi o dawanie upustu fajerwerkom swojej wyobraźni, panowie ze Squaresoft są wręcz obłędni! A to jeszcze nic! Dla mnie potężną bombą jest tu nie tyle wygląd i animacja postaci (choć jest genialna), ale klimat poszczególnych plansz!

Heh... Aż nie wiem od czego zacząć. Może od tego, że każda wygląda inaczej. A przemierzasz ich dziesiątki! Wewnątrz zamku są sypialnie, stare biblioteki, lochy, katakumby z półkami na szkielety i sarkofagami. Miasto porośnięte winobluszczem. Tu zaszumi rzeka (w podziemiach zresztą tez jest), tam trafi się klimatyczny, wąski zaułek. I jak to jest wszystko przepięknie wykonane! Tak - może obrażą się miłośnicy płci ładniejszej - ale ta gra jest po prostu piękna. Zdradzę wam co mnie wzruszyło w pewnym momencie grania. Otóż idę sobie przez lochy i się zachwycam. I nagle na powyginanej podłodze walącego się zamku widzę dziwne miejsce - jakąś rysę. Myślę sobie: coś leży! Bo jak masz w grach na konsole jakąś skazę na podłodze, to pewnie coś leży, nie? Podchodzę, powiększam obraz i oczom nie wierzę. To już nie leży jakaś porzucona czaszka, ani kość. Po prostu opodal stoi kolumna, która wspiera strop lochów. I w tym miejscu widocznie obciążenie było zbyt wielkie. Kolumna nie pękła co prawda, ale wgniotła





kawałek podłogi. Maluśki kawałek. I stąd ta rysa. Zbladłem. Ta gra jest po prostu rewelacyjna!

No dobra. Ale może nie jarają was moje przemyślenia architektoniczne. Co jest jeszcze fajnego? Ano fajna jest magia: efektowna, wybuchowa, fajerwerkowa. Czary dzielą się na dwa rodzaje: magiczne pergaminy i czary, które już umiesz. Jeśli wykonasz jakiś czar wyjątkowo dobrze, lub wykonujesz go często (czytając z pergaminów) możesz się go nauczyć. Niestety - z jednej strony pergaminy znikają po ich użyciu, a z drugiej czary rzucane z pamięci zabierają twoje Magic Points. Poza tym całość dzieli się na czary defensywne (sterydujące ciebie) i ofensywne - broń na przeciwników.

A skoro już o broni mowa, to może o białej. Większość broni ma zaklętą moc, bądź też można je łączyć z czarami. W ten sposób ataki mieczem dzielą się na ataki magiczne i niemagiczne. Każda broń ponadto, oprócz tego, że jest predysponowana do walki z jakimś przeciwnikiem, niejako "uczy" się atakować przeciwników, z którymi ma najczęściej do czynienia. Stąd też można wychować sobie taki miecz na zwierzęta, albo na umarlaki. Mało? A co wy na to, że z istniejących broni można montować sobie nowe, dawać im nowe właściwości, naprawiać?

System walki przypomina ten z serii PARASITE EVE. Otwiera się kula "zasięgu" broni i możesz wybrać w co chcesz uderzać. W czasie walki możliwe jest dokładne sprawdzanie swojej kondycji fizycznej, ale także kondycji fizycznej wszystkich przeciwników na planszy. Dzięki temu wiesz w co uderzać.

A propos zaś uderzania (O rany! Ja tak mogę bez końca!): nie jest to takie znów mało ważne. Jeśli widzisz, że masz do czynienia z magiem - walisz po łbie. Jeśli ktoś w prawym ręku trzyma broń - walisz w prawą rękę. Jeśli chcesz ograniczyć czyjąś prędkość i zwrotność - tniesz po nogach. Pewnie - najlepiej jest ciąć po głowie. Mag - nie mag, zawsze to żwawość przeciwnika ograniczy. Niestety głowa jest dość niewielkim celem, a po wtóre jest nieźle chroniona.

Bo właśnie: jeśli sądzicie, że przeciwnicy zachowują się bezmyślnie jak spadające kombinerki - mylicie się. Obchodzą, uciekają z zasięgu, zmieniają się, podpuszczają (np. umarlaki leżą udając zwykłe trupy i czekają aż podejdziesz), atakują tylko wybraną część ciała. Rewelka.

Na koniec chciałbym jeszcze podzielić się z wami swoimi wrażeniami na temat klimatu. Jak dla mnie gigant. Lochy chłodne, wszystko w piaskowych, rdzawych kolorkach. Półmrok. Zewsząd dobiegają cię jakieś jęki, nieludzkie wrzaski, mlaskanie zombiaków gubiących przegniłe członki. Albo taki klimacik, na samym niemal początku gry: stoisz sobie w lochu i podsłuchujesz rozmowę dwóch rycerzy. Jesteś sam. Cisza. Tylko lekkie tło melodyczne w tle i ich rozmowa (tak naprawdę to rozmowy nie słychać, bo wszystkie postacie mają tylko komiksowe chmurki od ust). Ale nic to. Nasłuchujesz. Kamera najazd na rycerzy. Potem na twoją twarz. Odsuwa się i zaczyna obracać. I nagle okazuje się, że tuż obok ciebie stoi blady duch małego dziecka. Patrzy na ciebie. Ostry dźwięk. Twoja zdziwiona twarz. Dziecko zniknęło. Ale sapnięcie Riota nie uszło uwadze rycerzy. Warto tu dodać, że nie tylko niebywałe bogactwo dźwięków, ale i muzyka na poziomie górnej półki soundtracków filmowych budują wspomniany klimat.

Tu mam ciężki orzech do zgryzienia. Nie wiem dla kogo ta gra nie jest: przepiękna, klimatyczna, taktyczna, zręcznościowa, ciekawa, fajerwerkowa, mistyczna, z pomysłem, z jajem. Kto takich nie lubi? Stuprocentowa płynność, rzuty kamery skąd tylko chcesz (możesz obracać pole widzenia do woli, a patrzeć - nawet w fpp). Bezdyskusyjny kandydat do gry roku na PSX'a.

Wymieniliśmy swego czasu z Gulashem poglądy na temat VAGRANT'a. Na moje zachwyty odpowiedział: "Rany, jakie to piękne! Aż strach pomyśleć co by było, gdyby to było na mocniejszym sprzęcie....". Racja - aż strach pomyśleć. VAGRANT STORY już teraz wymyka się kryteriom oceny. Elementarny przykład klasy dla siebie.

Grabarz

Dlaczego nie ma tabelki z oceną? Dobre pytanie. Otóż w tej chwili dopstępna jest jedynie wersja japońska, którą mimo wszystko postanowiliśmy wam przedstawić. Jak widać gra jest rewelacyjna i przełomowa, poważnie zastanawialiśmy się nad oceną 10. Nie możemy jednak wystawić takiej oceny grze, ze scenariusza której ***PRAWIE NIC NIE ROZUMIEMY.*** *Poczekamy do wersji anglojęzycznej, a dla narwańców - opis.*

Gulash

HARVEST MOON 64

Różne gry stawiają sobie za cel różne sprawy. Przestraszyć, rozśmieszyć, zabawić, zmęczyć... Ale tylko HARVEST MOON stawia sobie za cel coś więcej. Ona ma obudzić rolnika, który drzemie w każdym z nas.

Młody chłopak dziedziczy po dziadku farmę. Nazywamy go jak nam się żywnie podoba, do dyspozycji dostajemy motykę, siekierkę, młotek, konewkę oraz kosę i zaczynamy karierę, w której oznakami statusu są: siano wystające z kaloszy i kłos w portfelu.

Motyka służy do zagrabienia ziemi, siekierka - zrąbywania pniaków, młotek - rozbijania kamieni, konewka - podlewania grządek, a kosa - do ścinania trawy i chwastów. Śmiejecie się? Też myślałem, że jestem bystrzak.

Na początku gry trzeba oczyścić pole. Trwa to około trzech dni (czas w grze biegnie dosyć szybko, a pole jest naprawdę bardzo zapuszczone). A, że nie można pracować dzień i noc - chłopaczek męczy się wtedy i odmawia posłuszeństwa - nie da się przyspieszać. Kiedy więc wreszcie oczyściłem pole, szybko pobiegłem do miasteczka, przywitałem się ze wszystkimi i kupiłem nasiona buraków - były najtańsze (200 sztuk złota, a miałem tylko 300). Pobiegłem szybko na oczyszczone pole i cisnąłem ziarno garścią na glebę. Szybko poleciałem z konewką do stawiku, napełniłem ją wodą i oblałem miejsce, gdzie jak sądziłem spadły ziarna. Następne cztery dni pieliłem grządki i podlewałem miejsce, gdzie zapewne spadły nasionka buraków. Nic się nie działo, a dni mijały. Pochodziłem po okolicy, pogadałem z ludźmi, dostałem konika na własność i dowiedziałem się, że mam go dobrze karmić.

Niestety nie stać było mnie na ziarna trawy do obsiania pola, na którym mógłby paść się rumak. Ze smutkiem patrzyłem więc jak na polu nic nie wyrasta i zrestartowałem grę. Po czym poszedłem do tutoriala. I proszę. Kto by pomyślał. Zapomniałem skopać najpierw ziemię.

To tylko wierzchołek góry lodowej tego niezwykle sympatycznego tytułu, który wciąga niczym bagno. Grasz w niego nie dlatego, że oczekujesz w napięciu co stanie się dalej, ale dlatego, że masz świadomość, że niedługo czas plonów, trzeba będzie jeszcze obsiać na zimę, jest płot do naprawienia a w wiosce za trzy dni festyn, na którym trzeba będzie znowu poflirtować z tą przemiłą dziewczyną od kowala. W grze tej nie tylko w dumą można obserwować własne rosnące w siłę gospodarstwo rolne, ale też romansować z dziewczynami, rozbudowywać domostwo, startować w wyścigach koni i psów, oglądać telewizję, łowić ryby, szukać skarbu, wziąć ślub i mieć dziecko(!) oraz odkrywać całe mnóstwo różnych sekretów...

To jest po prostu niesamowite.

I nawet pomimo, że przez długi czas najbardziej emocjonującym wydarzeniem będzie ocielenie się krowy, po prostu nie sposób się od tej gry oderwać.

Jestem nią zahipnotyzowany.

I spokojnie dałbym jej dziewiątkę gdyby nie fakt, że grafika nawet mimo że sympatyczna - to trochę za prosta, a muzyka się powtarza.

Dobra, bez ściemy. Dałbym dziewiątkę nawet mimo tego, ale już wyobrażam sobie te krzywe spojrzenia i teksty. Wiecie - koledzy prenumerujący na mnie "Twojego Rolnika - kwartalnik dobrego gospodarza" czy zamawiający trzy tony nawozu z dostawą do domu płatne przy odbiorze.

Banan

[Od redaktora: Banan, jak jeszcze raz nazwiesz psa Gulek to skasuje ci wszystkie karty pamięci. Gulash.]

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 9

Wydawca: Nintendo
Producent: Natsume
Liczba Graczy: 1
Termin: Marzec
Wykorzystuje: Controller Pak

Sprawdź to!

Nasza trzecia kaseta video zawierająca prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

Neo Plus Video 3

Kupon zamówienia na stronie 77...Kupon zamówienia na stronie 77

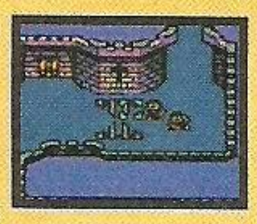
POCKET

Hej! Oto stary, nowy powiększony dział o ręcznych konsolach. Miłej lektury!

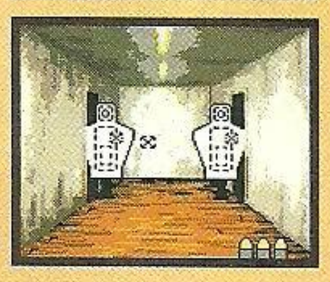
Pocketto i Pocketine

news - news - news - news - news - news

■ Premiera GameBoy Advance zbliża się wielkimi krokami, a tu jeszcze koderzy próbują uderzyć w słabo "zagracone" nisze na GBC. Taką pewnie jest półka strategii. Na potężny hicior zapowiada się więc gra WARLOCKED: strategia czasu rzeczywistego na GB Color. Będzie można czarować (i to ponoć całkiem nieźle), budować fortyfikacje, będzie kilka ras, którymi przyjdzie nam rozgrywać kampanie, będzie kupa animacji między poziomami i w trakcie. Będą też specjalne poziomy do gry na dwie osoby. Czas zacząć śledzić tego nowego rodzynka na małego, kolorowego chłopaczka. Na deser kilka screenów.



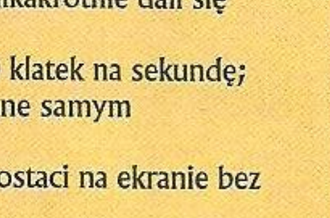
■ PERFECT DARK to koń ze stajni Rare, który wystartować ma latem tego roku. Będzie to zręcznościówka-komandosówka, czyli coś w stylu BIONIC COMMANDO. Czym ma nas zaskoczyć? Rozmaitością misji, opcjami walki z punktu widzenia pierwszej osoby, ma być także poważnie wykorzystana drukarka do GBC oraz transfer pak. Pamiętacie jeszcze co to? To taka mała przystawka łącząca Nintendo 64 z GameBoyem. Bo przecież na Nintendo 64 też jest PERFECT DARK.



■ DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND to propozycja na lato dla miłośników zręcznościówek przygodowych. Wiadomo: Alicja w Krainie Czarów, zmniejszanie się i zwiększanie (po jedzeniu grzybków), przygłupawe króliki, kapelusznicy... I Disney - czyli co najmniej niezła grafika. Nie zapowiada się na hit, ale na porządną grę - na pewno.

■ Coraz więcej wiadomo o grze TYRANNOSAURUS REX, czyli pierwszym, prawdziwym shooterku FPP na Gameboya! Posypały się rzecz jasna wywiady z twórcami, a ci - jak to ludzie - kilkakrotnie dali się podejść. Oto co wiadomo:
- akcja pomknie z szybkością 30 klatek na sekundę;
- bronie (6 rodzajów) inspirowane samym QUAKE'iem;
- GBC ma pociągnąć dziewięć postaci na ekranie bez utraty klatek;
- przeciwnikami będą nie tylko dinozaury, ale i roboty;
- osiemnaście poziomów gry;
- pięć poziomów deatchmatch'owych i możliwośc gry dinozaurem oraz robotem;
- przerywniki między poziomami wyświetlane w trybie "ultra-high color", czyli pewnie parę tysięcy kolorów;
- nieliniowy scenariusz - zależny od tego jaką opcję wybierzesz w przerywnikach.
Sporo tego nie? Firma Slitherine Software zapowiada jeszcze dwie, trzy gierki 3D na GBC, a kilka innych firm walczy o prawa do engine'u. A my tylko zacieramy ręce.

■ Crawfish i Acclaim znów zadziałały. I mamy wrestling na GameBoya Color. ECW HARDCORE REVOLUTION, bo taki będzie nosiła tytuł, ma zawierać pięć opcji gry (w tym turnieje, pay per view, opcje kariery, treningowe), dziesięciu zawodników do wyboru, a także - uwaga - spektakularne techniki kończące. W całej grze ma zresztą roić się od takich cukiereczków jak walka na ringu, gdzie liny zastąpiono drutem kolczastym...



■ OGRE BATTLE GAIDEN: THE PRINCE OF ZENOBIA na Neo Geo Pocket zapowiedziana została oficjalnie na kwiecień 2000.

■ JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 to zabajerzony symulator wyścigów motocrossowych na GameBoyka. Poza kilkoma możliwościami ustawienia kamery, szesnastoma trasami i trybem mistrzostw, ma być także dostępna opcja porozrzucanych na torze power-upów i niespodzianek. I można będzie pewnie na przykład wkładać patyki w szprychy i podrzucać bomby. Heh... Ze szprychami to żart. Koniec Marca.

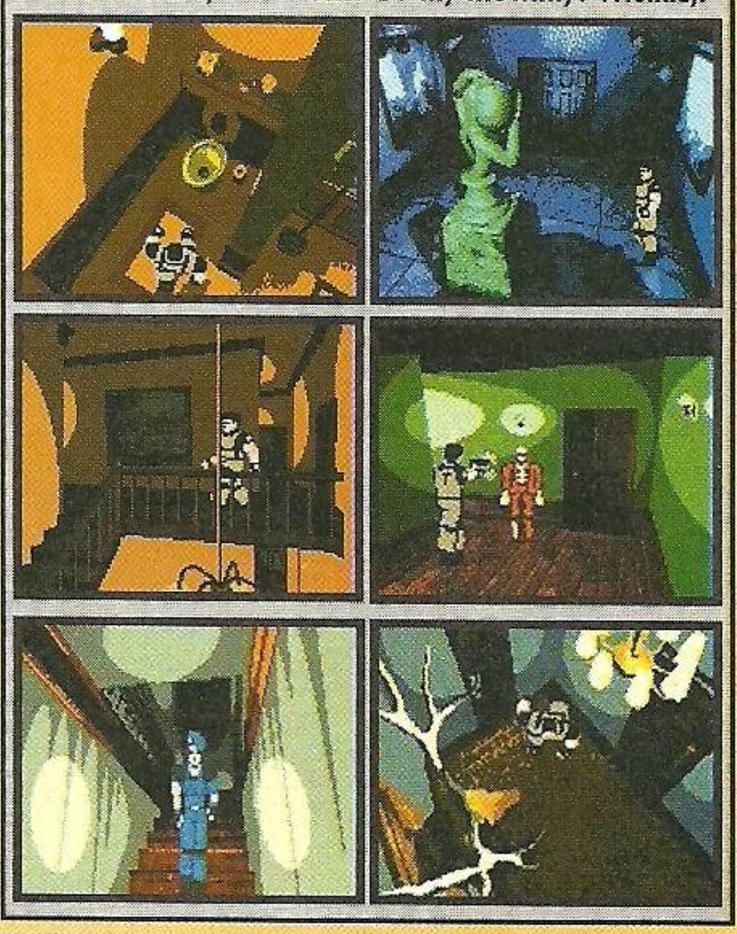
■ SNK VS CAPCOM: THE MATCH OF THE MILLENNIUM zarządziło jednoznacznie! Ten hit na Neo Geo Pocket Color, łączący postacie znane z serii Street Fighterów i gier SNK w widowiskowym pojedynku, z opcją połączenia z Dreamcastem (ta gra wyjdzie na DC) skosiła czerepy wszystkim fanom NEO GEO na świecie. Postaramy się nakręcić tę grę dla was jak najszybciej i zdamy relację z naszych z nią poczynań. Wiadomo jednak: grafika przepiękna, płynność doskonała, miodność nie do opisania.

■ Eidos odgraża się, że przygotowywana przez nich produkcja sięgnie piedestału POKEMONa. DRAGON WARRIOR MONSTERS to coś na kształt POKEMONa z nieco większą dawką przygód. Cóż - obrazki zapowiadają produkt ciekawy, niestety nie opublikowano jeszcze żadnych screenów z gry. Wnioskujemy jednak, że jeśli ktoś wychyla głowę i wymawia głośno nazwę POKEMON, nie strzępi języka nadaremne.

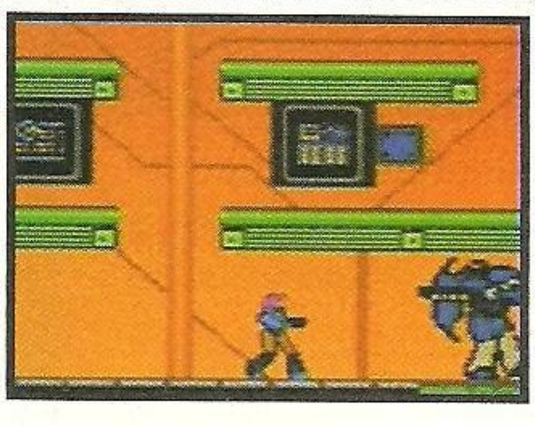
■ Dosłownie w ostatniej chwili okazało się, że DINO CRISIS będzie jeszcze na GB Color! Niedługo więcej.

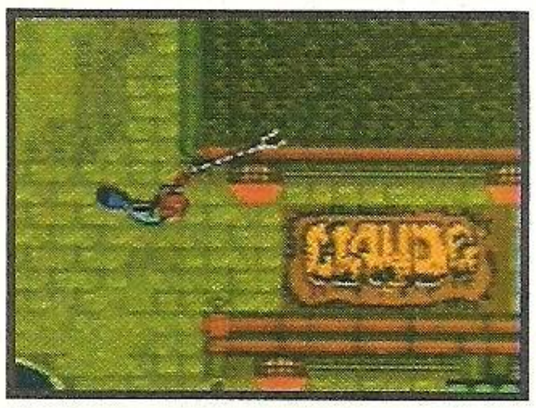
W przygotowaniu: RESIDENT EVIL 2

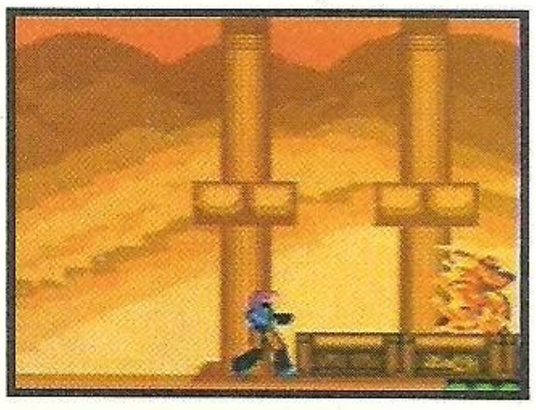
Bezdyskusyjnie najbardziej aktualnie oczekiwaną przez nas grą jest **RESIDENT EVIL** na GBC. Popatrzcie na screeny: w grze ma być wszystko co rozgrzało niegdyś posiadaczy PSXa czy PCta. Ta sama intryga - bez cięć, arsenał przedmiotów głównych bohaterów, Chrisa i Jill, wszystkie potwory i nawet kilka dodatkowych! Mało tego: ma pojawić się opcja "pause/save", która pozwoli na zapauzowanie gry i - uwaga - wyłączenie konsoli! Jeśli nie siądzie sterowanie - jak by nie patrzeć scenografia nie jest uboga, a rzut kamer na akcję dość dynamiczny - nie zostanie już chyba nic, co może zagrozić dominacji RE na Kolorowego Chłopca. Wielki horror na małej konsolce... Co my mówimy: Wielkiej!



BIONIC COMMANDO: ELITE FORCES







KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Virgin

OCENA
9/10

Wzeszło nowe Słońce. Ta gra jest po prostu rewelacyjna! Całość opiera się o nieśmiertelny schemat: idź i strzelaj, w zupełnie nowym wydaniu. Przede wszystkim czadowe postacie, które pomykają przez egzotyczne poziomy, używając broni i haków na długich linach, dzięki którym mogą pokonywać przepaście i wspinać się na przeszkody. Płynna, elegancka animacja, pomysłowe wykonanie, muzyka, dźwięki, bossowie. Wszystko co najlepsze w tego typu grach zostało wyciągnięte i wsadzone w ten jeden superprodukt. BIONIC COMMANDO: ELITE FORCES zmiażdżył mnie doszczętnie. Przegapiłem przez niego nawet swoją kolejkę do lekarza, grając w poczekalni.

Dla mnie absolutna rewela. Jeśli jesteś chłopakiem i masz kolorowego GameBoya - zupełnie nie ma o czym mówić. To najlepsze co może cię aktualnie spotkać. Przynajmniej dopóki nie wzejdzie RESIDENT EVIL.

BC to: 1500 klatek animacji postaci, 22 poziomy, siedem rodzajów broni, momenty, w których na ekranie twojej konsolki zabłyśnie ponad 2000 kolorów, opcje strzelania snajperskiego. Amen. **[Pocketto]**

Game Boy Advance będzie kieszonkowym wydarzeniem tego lata. Przyjrzyjcie się specyfikacji jaką wreszcie podała do wiadomości publicznej firma Nintendo. Co więc widać? Większy ekranik, znacznie większe możliwości graficzne, poza tym okazuje się, że GBA będzie raczej szerszy niż dłuższy - z panoramicznym okienkiem! No i będzie miał możliwość połączenia z internetem. Trzeba także brać poprawki na fakt, że w GBC, mimo tego, że niby może on wyświetlać na raz 56 barw na ekranie, można na upartego dociągnąć kolory do czterech tysięcy! Choć są to jedynie obrazki, mają już jakość małych zdjęć! A skoro teoretycznie GBA może pociągnąć 511 kolorków naraz, to aż strach przeliczać do czego dojdziemy. No i GBA ma ponoć mieć możliwość obsługi grafiki 3D. Ma się także nieco zmienić kontroler. A kiedy to wszystko? W Japonii w sierpniu, w USA - w grudniu. Całość będzie kompatybilna z grami do GBC. Cena około 100 dolarów. Game Boy Advance nie jest jeszcze oficjalną nazwą produktu.

	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR
CPU:	32-Bit	8-bit
Ekran:	2.9"	2.3"
Rozdzielczość:	240*160	160*140
Wyświetlanie barw:	511 na ekranie z palety 65, 535	56 na ekranie z palety 32,000
Wymiary (mm):	135*80*25	75*133*27
Waga (g):	140	138
Baterie:	2AA na 20 godzin	2AA na 10 godzin

GHOSTS'N'GOBLINS

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Virgin

OCENA 6/10

Co tu kryć: powrót zakutego w lśniącą zbroję, biegnącego w dzikim szale przed siebie i rozwalającego maszkary wszelkiego pokroju Króla Artura. Nie mam zastrzeżeń co do jakości konwersji. Nic też nie mam do dźwięku. Bo nawet jak na swoje lata jest to wciąż dobra, rzetelna, pomysłowa zręcznościówka. Jedyną irytującą mnie w trakcie gry "niedoróbką" jest nie zmieniona prezentacja poziomu i plansze "kontrolne" po utracie życia. Tak więc za każdym razem gdy zginiesz, dobrych kilkanaście sekund trwa powrót do gry. A, że - jak pewnie wiecie - na początku zdarza się to często, można się zniechęcić.

Siedem poziomów, trzy stopnie trudności gry, po każdym poziomie hasło. Poza tym jednak pewnie poleciłbym ją wszystkim miłośnikom zręcznościwek, gdyby nie fakt, że pojawiają się tytuły nowej generacji: ABE, RE, czy BC:EF - wnoszą one zupełnie nowe jakości do świata konsolek ręcznych. A wobec tych przeciwników GN'G wypada naprawdę płytko. I - wydaje mi się - tak to trzeba już będzie teraz rozpatrywać. **[Pocketto]**

ODDWORLD ADVENTURES 2

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Infogrames

OCENA 7/10

Druga część przygód pozytywnego (choć smutnego) Abe'a jest o niebo lepsza od swojej poprzedniczki. Zdecydowanie poprawiła się jakość dosłownie wszystkiego: grafiki, dźwięku, sterowania. Abe wreszcie elegancko się odzywa, skacze, wspina się, przetacza niczym kulka przez wąskie szczeliny, a nawet - co już znamy - puszcza klasyczne bąkasy... A chodzi - rzecz jasna o to, by ratować swoich współbraci Mudokonów: w standardowym zestawie zachowań naszego bohatera znajdują się także proste polecenia: za mną, pracuj, cześć. I tak na przykład z każdym uwięzionym Mudokonem trzeba się najpierw przywitać, a potem kazać mu iść za sobą. Pewne przejścia otworzą się tylko wtedy, gdy zadziała przy nich dwóch Mudokonów, czyli ty i twój kumpel, któremu każesz pracować w danym miejscu. Na każdym z 24 poziomów jest określona liczba więźniów do uratowania. Dla starszych graczy, miłośników nie za prostej zabawy, nieco intelektualnej i nieco zręcznościowej. Kolejny dobry produkt. Siedem za nieco rozmytą grafikę. **[Pocketto]**

Konami GB COLLECTION 1

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Konami

OCENA 5/10

W skład zestawu gierek na GBoya wchodzą cztery tytuły: GRADIUS (strzelaninka scrollowana w stylu R-TYPE), CASTLEVANIA (zręcznościóweczka), KONAMI RACING (wyścig formuły pierwszej) i ROBOTECTOR - bieganka i strzelanka w stylu CONTRA.
A z tego: GRADIUS słabiutki, gra się nie najciekawiej, grafika wręcz nieznośna, CASTLEVANIA tak trudna, że wręcz niegrywalna. Natomiast KR miły w obsłudze i ciekawy, ROBOTECTOR - rewelacja. Jako fan starej szkoły i CONTRA, GRYZORA, oraz całej reszty dla samej tej gry kupiłbym carta z KONAMI COLLECTION 1.
Grafika, choć może nie najnowszej generacji (wszak to kolekcja staroci) jeszcze miodna i porywająca: prosta, ale wyraźna. W samej grze kupa fajowych pomysłów, zmieniające się perspektywy... Git. Niestety, jedna dobra gra i jedna średnia to chyba trochę za mało, żeby nabyć nie tak w końcu taniego carta.
[Pocketto]

MICKEY'S RACING ADV.

KONSOLA GameBoy

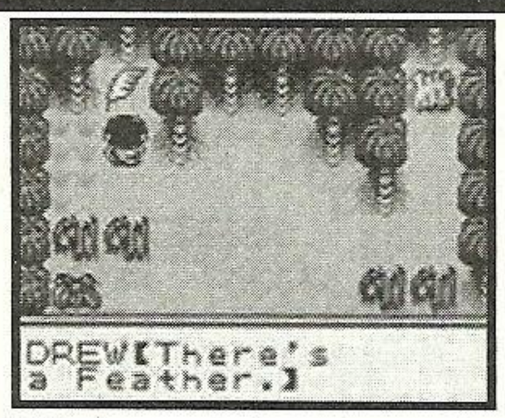
WYDAWCA Rareware

OCENA 7/10

MRA to nie tylko ślicznie wykonane wyścigi, ale też gwarantujące dobrą zabawę łamigłówki. Co prawda nie trzeba do nich umysłu genialnego, ale troszkę kombinowania się przyda. Dobrą zabawę gwarantuje dodatkowo związek z Disneyowskim światem filmu rysunkowego. Trzeba go niestety lubić, żeby w pełni skorzystać z uroków tej gry.

A co o niej samej? Grafika na bardzo wysokim poziomie. Koderzy dopracowali każdy szczególik tła, a i postacie naprawdę przypominają pierwowzory z kreskówek. Wszystko jest kolorowe i cukierkowe... Chyba że kolejny raz przegrasz, bo zdarza się tak, iż na wyścigach zamiast jechać do przodu będziesz odbijać się jak kauczukowa piłeczka od bandy do bandy, zmieniając w międzyczasie kierunki jazdy 50 razy. Nie przejmuj się jednak - trening czyni mistrza. Tak więc im wyżej zajedziesz, tym lepiej, a im lepiej - tym stajesz się bogatszy. A masz gdzie wydawać ciężko zarobione pieniądze. Dom Czarów (magia) i Garaż (nowe samochody) stoją otworem, ale możesz iść też do braci wiewiórów pohandlować: orzeszek za informację. Ładne - raczej dla starszych. [Pocketienne]

STRANDED KIDS



KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Konami

OCENA 8/10

KIDSy przypominają trochę tama-jajo. Na początku wybierasz swojego "zwierzaczka": chłopca lub dziewczynkę, a potem dbasz o niego; karmisz, poisz, kładziesz spać kiedy tego potrzebuje. Ogólnie rzecz biorąc utrzymujesz przy życiu jak najdłużej. Oczywiście spłyciłam istotę zabawy, bo gra jest naprawdę bardzo fajna.

Scenariusz zaczyna się na bezludnej wyspie, na której lądujesz po katastrofie statku. Znajdujesz tam plecak z nożem, później opuszczoną chatkę, a w międzyczasie przemykają obok dzikie zwierzęta - twój potencjalny pokarm. Niestety bohater jest wybredny i nie będzie chciał jeść surowego mięska, więc uczymy się rozpalania ognia. Przydatne są także urządzonka, które to skonstruujesz m.in. ze znalezionych na wyspie kijków, listków i bluszczu.

Ogólnie świetna zabawa! Czasem nawet wielkie zaskoczenie, bo oto po połączeniu dwóch rzeczy, które powinny w efekcie dać np. pochodnię (wskazywałby na to zdrowy rozsądek), otrzymujesz... miotłę. A o co chodzi? Przeżyć na wyspie i wezwać pomoc, lub z niej uciec. Robinsonowski survivalek. **[Pocketienne]**

PAPYRUS

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Ubi Soft

OCENA 6/10

Jesteś wybrańcem! Bogowie chcą byś uratował Egipt, który pogrążył się w chaosie...
Gra niestety, poza fabułą, nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym spośród rodu platformówek. Wszystko już gdzieś było.

Tak więc wszyscy maniacy platformerów, jak i ci, którzy szukają miłej, nieskomplikowanej zabawy mogą sobie w nią pograć, ale zanim ją kupicie proponuję przetestować ją u kolegi, który już ją ma. Zwyczajnie może was nie wciągnąć. Fakt, położono tu głównie nacisk na grafikę. I gratulacje. A i melodyjka jaka towarzyszy grze jest bardzo klimatyczna. Mimo to, całość nie wywołała u mnie dużych emocji. Idea gry też nie odbiega od standardów. Biegasz sobie radośnie po planszy, zbierasz diamenciki, podskakujesz kiedy trzeba, zwisasz na linach i bijesz się z niedobrymi zwierzakami, które z reguły czymś w ciebie rzucają. Dodatkowo - co trzy plansze boss.

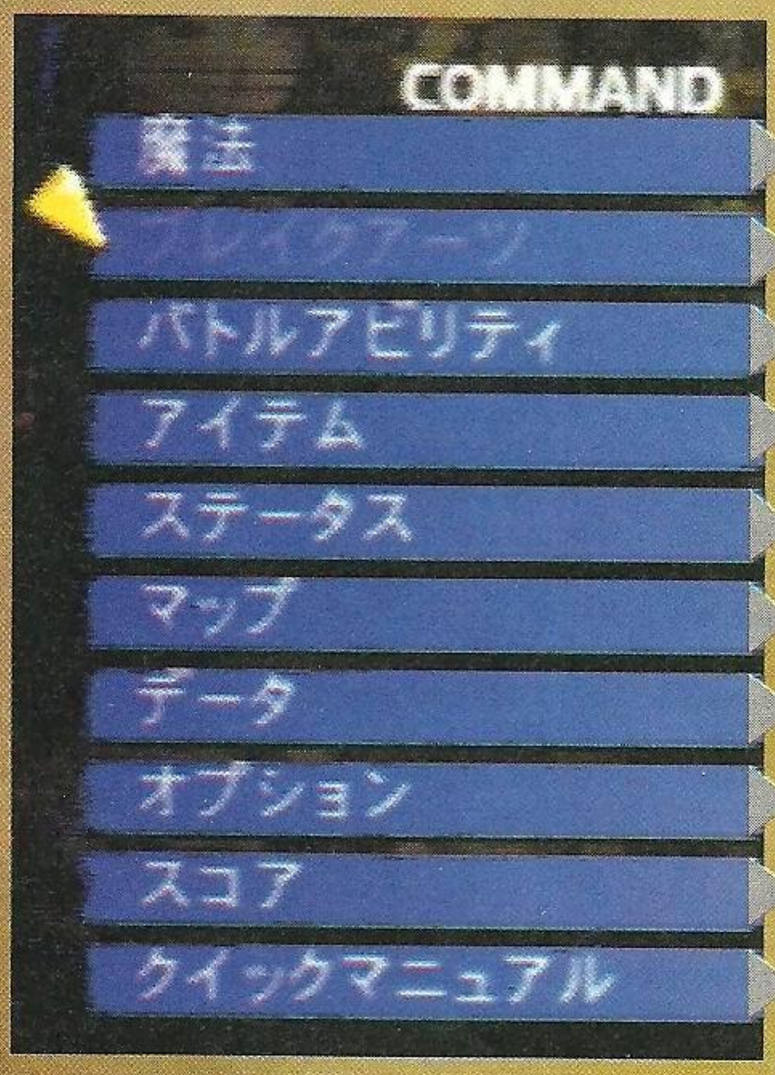
Ładna grafika, żadnych nowości, tylko dla ludzi, którzy uważają się za maniaków platformówek. Sześć, głównie za grafikę. **[Pocketienne]**

VAGRANT STORY™

TXT BY GRABARZ

VAGRANT JEST TAK CIEPLUTKI, ŻE JESZCZE PACHNIE DROGIMI WODAMI PO GOLENIU KODERÓW SQUARESOFTU. A MY - PROSZĘ - JUŻ MAMY DLA WAS PIERWSZĄ CZĘŚĆ OPISU DO TEJ GRY. PRZEDSTAWIAMY NINIEJSZYM TAKTYKI I NAJWAŻNIEJSZE OPCJE W GRZE, WRAZ Z INFORMACJAMI CO I GDZIE NAJLEPIEJ ZASTOSOWAĆ. POZA TYM PIERWSZA CZĘŚĆ OPISU PRZECHODZENIA. ZA MIESIĄC CZĘŚĆ DRUGA.

MENU DOSTĘPNE PODCZAS GRY PO WCIŚNIĘCIU TRÓJKĄTA



Czary, które twoja postać umie na pamięć. Przy wyborze czaru jego koszt pojawia się w lewym dolnym rogu. Patrz screeny **1a, 1b i 1c.**

Zupełnie nie wiemy co to.

Chwilowo nie rozszyfrowaliśmy tego menu. Sądzimy, że to ustawienia combosów, ale nie mamy pewności.

Menu ekwipunku (Patrz **Screen 2**).

Kondycja wszystkich istot znajdujących się na planszy. Zmiana istoty zastępuje po wciśnięciu L1. Patrz **Screen 3.**

Mapa terenu, bardzo fajna i przydatna sprawa - patrz **Screen 4.**

Opcja Save/Load. Patrz **Screen 5.**

Opcje gry - na razie nie do ugryzienia.

Statystyki - jaki procent gry przeszedłeś, ilu przeciwników załatwiłeś, jakie czary zdobyłeś etc.

Tutorial. Bez lekcji japońskiego nie do ugryzienia.

■ **Screen 1a:** Po przytrzymaniu L2 wyjedzie menu combosów i magii. Pod przyciskami Tr/X/Kw/Kół znajdują się czary, które postać zna na pamięć (uczy się ich jednak dopiero z czasem rzucając zaklęcia z pergaminów. Wciskając "Górę" obejrzysz pergamiiny z czarami. Wciskając "Prawo" i "Lewo" ustalasz combosy, a "Dół" to cios specjalny danej broni (jeśli ta go posiada). Pod "trójkątem" znajduje się menu, w którym znajduje się zaklęcie leczenia. Kosztuje 5 MP i pokazuje je żółta strzałka na małym screeniku. Poniżej menu pergaminów.

■ **Screen 2:** Górne menu pozwala na ustalanie aktualnego wyposażenia Riota. Podświetl część ekwipunku, którą chcesz zmienić i wciśnij kółko. Otworzy się lista posiadanych wymienników i wciśnij kółko. Uwaga: ekwipunek można zmieniać tylko w "wykrzykniku" - gdzie indziej można go tylko przeglądać.

■ **Screen 3:** U przeciwników nie zawsze widać liczby ich HP, ale zawsze wiadomo, w jakim stanie się znajduje. W kolejności od najlepszego: Excellent, Good, Average, Bad i Dying.

■ **Screen 1b:** Menu pergaminów. Pierwszy pergamin służy do leczenia, a cyferka obok informuje ile jeszcze ich posiadasz. Czwarty pergamin to odtrutka. Zatrucie wygląda tak, że nad głową Asha pojawiają się cyferki oznaczające liczbę HP, która ci ubywa (w wyniku zatrucia). Gdy to zauważysz, szybko użyj pergaminu.

■ **Screen 4:** W lewym górnym rogu wykonuje się operacje wizualne na mapie. Pokazuje ona tylko pomieszczenia, które już odwiedziłeś.

■ **Screen 5:** Uwaga - save'ować można tylko w niebieskich okręgach. Obok specjalne menu - na górze jest save, a na dole load.

■ **Screen 1c:** Resztę czarów można rozgryźć rzucając je sobie na próbę - na przykład w chwilę po save'owaniu gry. Tak wygląda rzucone zmniejszenie poziomu ryzyka.

1. Poruszanie się po świecie gry.

Klawisze mają takie oto funkcje:
Krzyżyk - klawisz czynności (w menu - klawisz cofnięcia się o jeden krok);
Kółko - klawisz ataku (w menu - klawisz zatwierdzenia decyzji);
Kwadrat - skok (w menu - czasami zatwierdzenie);
Trójkąt - klawisz całkowitej rezygnacji z podjętych w menu działań, a także odpala menu gry;
L1 i R1 - obracanie pola gry (plus dodatkowo opcje przypisane w menu - np. poruszanie się w prawo i lewo);
L2 - menu czarów, które twoja postać zna na pamięć (trzeba wciskając L2 docisnąć jeden z klawiszy pojawiającego się menu);
Select - przybliżenie/oddalenie obrazu;
Start i prawa gałka analogowa - widok z pierwszej osoby/ widok z trzeciej osoby;
Klawisze kierunku i lewa gałka analogowa - marsz w wybranym kierunku i poruszanie się po menu.

Sterowanie w czasie gry, gdy nie toczy się walka zostało na szczęście uproszczone do maksimum. Riot będzie wspinał się na niższe przeszkody nawet wtedy, gdy tylko przytrzymamy klawisz kierunku, prowadząc go w ich kierunku - musi mieć jednak schowany miecz. Czasem jednak trzeba podskoczyć, żeby przyspieszyć całą akcję. W przypadku wysokich skarp czy murów, Riot podskakując powinien sam się złapać krawędzi. Niemniej jednak, gdy umieszczona jest ona wysoko, trzeba mu pomóc wciskając krzyżyk. Tak więc podskakujemy kwadratem i w najwyższym punkcie lotu dociskamy krzyżyk.
Teraz trochę a propos interaktywnych części plansz.

a) Sześcienne skrzynie. Są ich w grze trzy rodzaje. Takie, które można przenieść, takie, które można przesunąć i takie, z którymi nic nie da się zrobić. Pierwsze dwa rodzaje (można je ponadto rozwalić) rozmieszczone są najczęściej w miejscach, w których: trzeba zbudować piramidkę, by sięgnąć czegoś na wysokości, lub same stoją w miejscu pod którym jest źródło uzdrawiającej siły magicznej. Takich źródeł nie widać póki się na nie nie wdepnie, dlatego najlepiej zapamiętywać gdzie są. Niestety - są też pułapki odejmujące siły witalne - te także trzeba zapamiętywać. Jak przenosić skzynie? Podejść i wcisnąć krzyżyk. Tak też przesuwa się "przesuwalne" skrzynie. Noszeniem skrzyń rządzi zasada taka, że można wciąć skrzynię, która stoi na tym samym, lub o jeden wyższym poziomie, niż postać sama aktualnie się znajduje. To ważne, gdyż spotkacie w grze kilka komnat, gdzie trzeba się nagłowić, by ustawić skrzynie odpowiednio.

KRUCZEK: Czasem, gdy wejdziesz do pomieszczenia, w którym nic nie ma, obejdź całe wokół odpalając "sferę zasięgu broni" (kółko na joypadzie). Jakaś skrzynia może się "zaświecić" - rąbnij ją, a pod nią będzie jakiś sekrecik.

KRUCZEK: Skrzyń nie da się wynosić za próg pomieszczenia. Potwory też nie przechodzą za tobą. Poza tym, gdy wyjdziesz za próg skrzynie wracają na swoje miejsce. Jeśli więc popsujesz coś układając skrzynie, lub rozwalisz ich za wiele, by zbudować wystarczająco wysoką piramidę - wyjdź z pomieszczenia i wejdź ponownie. Będą tam znowu.

b) Kufry. Mogą służyć do dwóch celów. Po pierwsze zawierają różne części ekwipunku (miecze, zaklęcia, zbroje) - za darmoszkę można je sobie stamtąd zabrać. Po drugie, gdy trafiają się w komnatach, gdzie występuje miejsce do zachowywania gry (patrz podpunkt "d") można tam zostawiać część swoich przedmiotów (gdy na przykład mamy full takich samych broni, po co targać tyle złomu)

c) Białe sześcienne bloki. Można je tylko przesuwać - rządzi nimi taka sama zasada jak przesuwalnymi skrzyniami.

d) Miejsca do zachowywania gry (save). Wyglądają jak niebieskie, parujące, świecące kręgi energii. Jeden taki znajdziecie na początku gry. Trzeba wleźć do środka, odpalić menu i zachować grę. Wszędzie poza nimi dostępna będzie wyłącznie opcja "Load".

2. Walka i broń.

System walki w VS jest dość prosty. I jest to jego - niestety - mankament, bo wydaje się jakbyśmy wcale nie mieli kontroli nad przebiegiem tur walki, ani kolejności uderzeń. To jednak złudzenie. Zacznijmy od początku.

Po jednokrotnym wciśnięciu "kółka" na joypadzie otwiera się sfera zawierająca w sobie pole rażenia naszej aktualnie aktywnej broni (w "plecaku" można ich mieć kilka, ale w ręku przeważnie jedną). Wszystko to co zostaje podświetlone na zielono może przez nas zostać uderzone. Mogą to być części ciała przeciwnika (bądź całe ciało, bez podziału na strefy w przypadku przeciwników niewielkich), lub elementy scenografii (np. skrzynie). W czasie walki wybieramy w co chcielibyśmy uderzyć i znów wciskamy "kółko". Jeśli w zasięgu broni nie ma nic w co można by uderzać - nic się nie podświetli.

Jak walczyć? Po pierwsze baw się w uciekanie od przeciwnika tylko wtedy, gdy pewien jesteś, że zdążysz. W każdym innym przypadku przeciwnicy zadziobią cię po kawałeczku. Najlepiej jednak od razu biec w ich kierunku. Dzięki szarży masz potężne plusy do swojej inicjatywy i możesz bezkarnie zadać często nawet kilka ciosów bez używania kompleciku.

Swój pierwszy zaś komplecik dostaniesz po pokonaniu pierwszego bossa - potężnego minotaura. Ćwiczyć go najlepiej w jakiejś komnacie ze słabymi przeciwnikami, którzy są w stanie znieść więcej niż dwa, trzy ciosy (czyli nietoperze i psy odpadają). I teraz: im lżejsza broń, tym łatwiejszy combos. Najprościej wywalić komplecik gołymi piąchami, najtrudniej dwurącznym mieczem. Generalnie w VS raczej nie licz na obronę i kompleciki defensywne. Głupio o tym mówić, ale obrona jest - z tego co zdążyłem się zorientować - schrzanionym elementem gry. I czary, i defensywne komplety, ba - nawet zbroje - wszystko jest albo słabe, albo złe. Szkoda czasu na uczenie się obronnych technik.

W co uderzać? Najlepiej w głowę. Niestety - głowa jest sprytnie i dobrze chroniona przez przeciwników. Cały czas odchylają się od ciebie, albo noszą mocne hełmy. Nawet smoki mają zbrojone łby. Dlatego - moja rada - wal po nogach. Dzięki temu możesz czasami walki nie kończyć - współczynnik ruchu zredukowany do 50% uczyni każdego naszego przeciwnika tak wolnym, że bez trudu go ominiemy, bądź dobijemy w ciągu kilku rund naszego ataku. No i jeszcze jedno: czasem postać przeciwnika ma hełm, bądź kaptur kolczy na głowie, choć wcale tego nie widać w grze. Wypada to zawsze sprawdzić. W statystykach. Analogicznie statystyki przydają się, by sprawdzić, czy twój aktualny przeciwnik nie jest przypadkiem już nadkruszony i trzeba go tylko dopieścić.

KRUCZEK: Wydaje mi się, że na dłuższą metę jednak omijanie przeciwników nie popłaca. Często targają oni ze sobą czary, które potem od nich zdobywamy, czy jakieś potężne bronie. No i doświadczenie - musimy stawać się coraz silniejsi, żeby móc sprostać trudniejszym przeciwnikom w grze. Sami wiecie, że żadna gra nie trzyma poziomu trudności, przez całą swoją długość, lecz jest coraz trudniejsza, nie?

Każda broń dostosowana jest do określonego typu przeciwników. Jeśli się jednak uprzemy można naszą broń przeszkolić do walki z określonym typem monstrum. Do czego służy dana broń możemy sprawdzić w menu ekwipunku. Jeśli w statystykach broni liczba przy nazwie jakiegoś typu potwora jest wysoka (i dodatnia) - to dobra broń na tę odmianę. Osobiście nie polecam "uczenia broni" na własną rękę - szkoda czasu.

Chciałbym bardzo, by po powyższych akapitach została wam w pamięci jedna ważna rada dotycząca taktyki walki w VAGRANT STORY: zaglądajcie w statystyki kiedy tylko można. To naprawdę pomaga w grze.

KRUCZEK: W VS jest potężny błąd kodu, który w grach na konsole widzę już co najmniej po raz drugi (wcześniej w TENCHU). Jeśli atakuje cię dwu lub więcej przeciwników i między tobą, a atakującym cię kolesiem stoi jakiś inny twój przeciwnik - koleś uderzy jego zamiast ciebie. I to przeważnie zada mu niezłe obrażenia. Wykorzystuj to kiedy tylko możesz. Lawiruj między przeciwnikami tak, by zawsze ten, którego kolej przychodzi miał na torze ataku jakiegoś swojego kumpla.

Teraz może nieco o broni, bo to ważna rzecz. Wcale nie jest tak, że im cięższa broń tym lepiej. Tak naprawdę liczą się tylko statystyki odczytywane z menu. Na przykład miecz oburęczny w pewnym momencie gry przestaje być najlepszą bronią na zombiaki, a staje się nią magiczna buławka, którą odbierasz trupowi jednego z przeciwników.

Każda z posiadanych przez ciebie broni ma dwie podstawowe charakterystyki: PP i DP. I teraz:

a) PP to punkty doświadczenia twojej broni (a bezpośrednio twoje). Odzwierciedlają twoją umiejętność posługiwania się daną bronią. Rosną podczas używania combosów i generalnie używania danej broni. Maleją, gdy przestajesz broni używać (np. nosisz w plecaku). Niestety - nie ma co liczyć na to, że wyszkolisz wszystkie posiadane bronie. Ale to nic strasznego - wszystkie nie są potrzebne. Najlepiej stworzyć sobie od razu najczęściej używany arsenał i jego szkolić. A po co taszczyć resztę broni? Jako części zamienne do swoich ukochanych. Do tego zaraz dojdziemy.

b) DP to kondycja twojej broni. Kondycja niestety spada wraz z użytkowaniem (użyjcie ulubione nożyczki do paznokci mamy do cięcia drutu - zobaczycie na czym to polega). Jak ją podnosić? Albo broń naprawiać, albo używać combosów, które widocznie podnoszą wartość DP.

No dobrze. W VS można też wytwarzać nowe bronie i wzmacniać stare. Wszystkie opcje otworzą się tylko wtedy, gdy znajdziesz się w kuźni. Miejsce to bez trudu odróżnisz od reszty. Jest w nim także miejsce do wykonywania save'ów (o czym jeszcze napiszę), dzięki czemu możesz sobie grę zachować i pobobrować nieco we własnym zestawie zebranych podczas gry broni. Jeśli coś się nie uda, możesz załadować znów stan sprzed chwili i znów eksperymentować. Niektóre zabiegi możliwe są także poza kuźnią. Niżej jednak podaję tłumaczenie wszystkich opcji działki menu odpowiedzialnej za modyfikację broni:

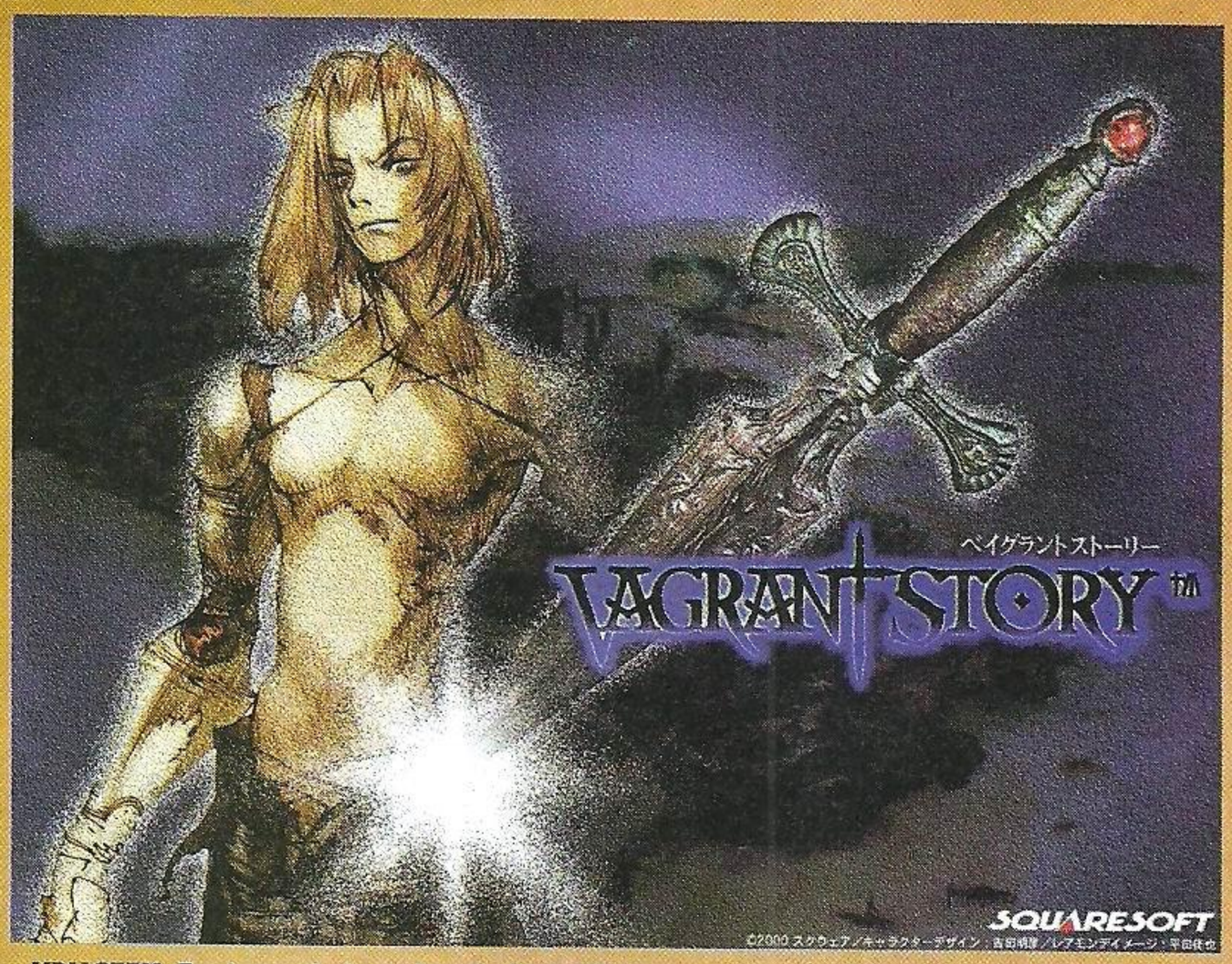
Tak więc, gdy trójkątem wybierzecie ekran menu, a tam opcję ekwipunku i wykrzyknik (pierwszy z lewej), górne kanji oznaczają menu ekwipowania postaci (można tam zmieniać aktualnie używaną broń), czy zbroję, dolne zaś - opcję "majsterkowicza". Wybieramy dolną i mamy sześć opcji. Od góry:

a) stwórz broń (np. łącząc kości z posiadanymi już broniami);
b) połącz tarczę albo broń z kawałkiem skały lub kością celem wzmocnienia;
c) demontuj broń (musisz to zrobić jeśli chcesz potem naprawić jeden miecz częściami z drugiego);
d) nazwij broń (heh... zawsze fajnie trzaskać się Łamaczem Kości, Mediatorem albo Przekonywaczem);
e) naprawiaj broń (tu następuje wymiana DP za punkty PP);
f) modyfikuj broń (możesz połączyć swój miecz z częściami topora - jest tu opcja podglądu, dzięki której możesz robić wszystko na próbkę, a jak się nie spodoba, zrezygnować).

Na koniec jeszcze jedna ważna rzecz dotycząca walki i broni. W lewym, górnym rogu ekranu gry znajdują się dwie belki meterów: HP i MP, a pod nimi poziom ryzyka, czyli RISK.

a) HP, czyli Hit Points, czyli Punkty Wytrzymałości. To najogólniej rzecz biorąc kondycja fizyczna twojej postaci. Gdy spadnie do zera - umierasz. Gdy nie odnosisz obrażeń punkty wytrzymałości podnoszą się aż do maksimum. Dlatego też jeśli chcesz odzyskać energię bez nakładu magii wystarczy postać w miejscu. Na przykład w komnacie bez przeciwników. Niemniej jednak regenerują się one bardzo wolno - patrz przeto na pobliski KRUCZEK.

b) MP, czyli Magic Points, czyli Punkty Potencjału Magicznego jaki aktualnie posiadasz. Punkty Magii regenerują się bardzo szybko, gdy poziom ryzyka spadnie do zera ("Risk Zero"). Punkty Magii nie są potrzebne do rzucania czarów z pergaminów. Jednakowoż pergamin ulega zniszczeniu po jednokrotnym rzuceniu czaru. Z drugiej strony PM są niezbędne do rzucania czarów, które już znasz na pamięć (ich cena w Punktach Magii wypisana jest obok czaru).



KRUCZEK: Zamiast czekać na odnowienie się HP trwając w nudnym bezruchu, lepiej wydać kilka MP rzucając czar odnawiający HP i poczekać, aż odnowią się zdecydowanie szybciej regenerowalne Punkty Magii.

c) RISK, czyli Poziom Ryzyka. Nie jest to taka prosta rzecz, jaką się wydaje. Po pierwsze poziom ryzyka wzrasta podczas walki. A im wyższy jest, tym wolniej odnawiają się twoje Punkty Wytrzymałości. Po wtóre: im wyższy poziom ryzyka tym więcej Punktów Wytrzymałości odnawiają czary przywracające ją. Po trzecie: im wyższy poziom ryzyka, tym mniejsza twoja celność. Po czwarte: im wyższy poziom ryzyka, tym gorzej bronisz się od ciosów - dostajesz wyższe obrażenia i możesz zginąć nagle od obrażeń za 120 punktów od przeciwnika, który zawsze zadawał ci ich za około 20 punktów. Najlepiej więc, gdy zajdzie potrzeba, na początku rundy, przy dużym ryzyku, odnowić sobie Punkty Wytrzymałości magią, potem magią obniżyć ryzyko i atakować.

KRUCZEK: Niemagiczne odnawianie żywotności działa przy ryzyku równym zero. A to z kolei najlepiej uzyskać chowając broń. Jeśli więc widzisz, że masz przeciwnika, który podczas walki idzie sobie nagle pobiegać po komnacie - schowaj broń i zregeneruj przynajmniej Punkty Magii. Często jest tak, że przeciwnik nie zaatakuje cię, póki nie zauważy. Jeśli masz więc mało Punktów Magii, albo Wytrzymałości, a nadarza się okazja, postój chwilę poza zasięgiem jego wzroku (np. za rogiem) i zregeneruj co trzeba.

W ostatnim akapicie o broni nadmienię tylko, że używając broni często możesz zyskać dla niej specjalne ataki. Niestety - zasysają niemiłosiernie i jeszcze żrą HPki. Nie ma się czym ekscytować.

3. Jak grę przechodzić

Może uspokoję tym niektórych, ale nacisk nie jest tu położony na to, by gracz zadawał sobie pytania w stylu: gdzie iść, z kim porozmawiać, jakiego użyć przedmiotu. Generalnie walisz przed siebie i obserwujesz tereny, które przemierzasz. W prawym dolnym rogu rysuje się mapka aktualnej komnaty uwzględniająca wszystkie wyjścia z niej. Czasem, gdy walczysz z bossem wyjścia z koloru zielonego zmieniają się na czerwony. Oznacza to, że nie opuścisz komnaty, dopóki nie wygrasz walki. W menu dostępna jest także mapa terenu, jaki już przebyłeś.

Grę "robi" się więc tak: idziesz przed siebie dopóki możesz i starasz się zapamiętać wszystkie zamknięte wejścia jakie mijasz (uwaga: niektóre z nich, to drzwi za kratami - jakby furtką - te nigdy się nie otworzą, nie ma co sprawdzać). Nie jest to jednak konieczne - zaznaczają się one na mapie w postaci żółtej kłódeczki. Gdy trafisz w ślepy zaułek, patrzysz na mapę w menu (lub wracasz) - wejście, które było do tej pory zamknięte będzie otwarte. Proste.

Oto niniejszym pierwsza część opisu dla tych, którzy nie lubią się przemęczać, bądź utkną.

Najpierw czekają cię dwie walki podczas intra do gry. Obie wygrasz bez problemu i nie ma znaczenia w jakiej wyjdziesz z nich kondycji. Zaczynasz z pełną energię.

Zaczynasz w pomieszczeniu z beczkami. Idź przed siebie i przejdź do następnego pomieszczenia. Tu otwórz kufer i wyjmij topór (podejdź do kufra, wciśnij krzyżyk i kółko - weźmiesz wszystko). Możesz zachować grę - stań w niebieskim kole i uruchom opcję "save" z menu. Idź dalej przed siebie. W następnej sali naucz się przestawiać skrzynie. Podejdź, wciśnij krzyżyk i Riot podniesie pudło. Teraz, trzymając skrzynię w rękach podejdź do drugiej skrzyni i znów wciśnij krzyżyk. Riot postawi jedną na drugą. Możesz się wspiąć na zbudowaną w ten sposób piramidę (bacz, byś nie miał wyjętej broni - nie będziesz się mógł wspinać) i idź dalej. Skacz bez zahamowań - upadki z wysokości nie zabierają energii. Następna komnata jest bardzo ważna. Będziesz tu świadkiem pewnej sceny. Jeden z rycerzy zamknie drzwi za pomocą zaklęcia. Ale te drzwi otworzą się, gdy dojdziesz do końca ścieżką wyznaczoną przez grę. Krótko mówiąc są w tej komnacie jeszcze jedne, otwarte drzwi. Przechodząc przez nie i idąc dalej w końcu utkniesz i będziesz musiał tu wrócić, żeby posunąć się dalej.

Na razie jednak idź po schodach do samej góry. W następnej komnacie znajdziesz kilka ważnych dla dalszej gry rzeczy. A więc kolejno: po pierwsze czeka cię pierwsza walka. Na pewno będzie ciężko. Nie martw się - próbuj raczej stać tam, gdzie się walka zaczyna i tnij po głowie oraz nogach. Chłopaki nie mają hełmów. Powinieneś wygrać. Teraz czeka cię kuferek z niespodziankami - zwiedź go i miejsce do zachowywania gry. Zachowaj. Przejedź na ruchomym fragmencie skały na drugą stronę małej przepaści i zatrzymaj się. Do drzwi w następnej komnacie idź ostrożnie. W lewo, przez komnatę i po schodach w górę. Na górze musisz podejść do progu przy samej ścianie - na środku, na najjaśniej oświetlonym kwadracie gruntu jest pułapka odejmująca energię. Trzeba ją - rzecz jasna ominąć. W kolejnej komnacie masz skrzynie ustawione jedna na drugiej. Niestety - nie zdejmiesz skrzyni, która jest dwa poziomy wyżej od ciebie. Musisz więc rozbić którąkolwiek z nich, a dwie pozostałe ustawić pod murkiem i przejść na drugą stronę. Po drugiej stronie czeka na ciebie kusznik - nie stój za długo na górze, bo będzie cię trafiał bez problemu. Złaź i załatw go. W następnej komnacie nie idź do drzwi naprzeciwko, tylko do tych po lewej, za górką. Skocz najpierw na małą, prostokątną skałę przy prawej ścianie, a z niej na wyższą po przeciwnej stronie komnaty. Potem hop w dół i do drzwi (pokonaj kogo trzeba). Za drzwiami jest kuferek. Teraz wróć o jedną komnatę i idź dalej przed siebie. Za progiem wejdź sobie na podest w środku długości komnaty, zabierz skrzynię ze szczytu piramidki i podstaw ją pod drewnianym rusztowaniem po drugiej stronie. Wejdź na nią teraz, podskocz (kwadrat) i złap się krawędzi (krzyżyk). Jeszcze jedna komnata i dalej zachowaj grę. W następnej komnacie spotkasz się ze swoim pierwszym bossem. Gratulacje, Heh.

BOSS I: Pierwszy boss to ogromny minotaur. Ma niestety grubą zbroję, ale jest nieruchawy. Taktyka: staraj się nie odsuwać za daleko i nie właź na podesty. Skacz w dół i walcz na samym dole. Tnij po rękach i nogach. Nie denerwuj się - to ciężka walka. Zwłaszcza atakuj nogi, chyba, że nie są ewidentnym celem - np. minotaur nachyla się w twoim kierunku.

Skończone? Przetrząśnij kuferek i wracaj do komnaty, gdzie rycerz zamknął zaklęciem drzwi. Po drodze zachowaj grę. Gdy staniesz przed progiem, przekrocz go. W tej komnacie stoczysz walkę z nieumarłym rycerzem. Jest tu także samotna skrzynia - rozwal ją. Pod nią znajduje się źródełko życiodajnej energii.

Teraz idź znów przed siebie. Miniesz kilka plansz bez problemu - po prostu pokonuj przeciwników w kolejnych komnatach. Wreszcie (właściwie, to szybciej niż myślisz) spotkasz następnego bossa.

BOSS II: Drugim bossem jest zbroja poruszana magiczną mocą. Jej zdecydowanym słabym punktem jest miejsce, w którym napierśnik łączy się ze zbroją okalającą miednicę. Niestety - trudno także weń trafić. Ani myśl o używaniu czarów. Jesteś jeszcze zbyt leszczykowaty w te klocki. Więcej chybisz niż trafisz, a jak już trafisz, to nie uszkodzisz. Tnij mieczem. Staraj się podbiegać, ciąć i uciekać. Niestety - ten boss może odbierać ci energię czarami. Dlatego też nie odbiegaj za daleko - ty go nie sięgniesz, a on cię bez problemu osłabi.

Przetrząśnij kuferek i w następnej komnacie zachowaj grę. Pod dużym sarkofagiem przy ścianie jest tu miejsce do odnawiania energii. Idź dalej przed siebie. Przejdziesz przez dwie identyczne komnaty. Uważaj: w drugiej przed drzwiami jest pułapka magiczna. Podejdź do progu przy ścianie. W pewnym momencie, gdy pójdziesz sobie dalej, zmuszony będziesz przestać iść dalej prosto i skręcić w prawo. Idź do tej komnaty, pokonaj ducha (ciężka walka), zabierz mu skarby z kuferka i wróć do poprzedniej planszy. Uprzednio zamknięte drzwi otworzą się, a w planszy, gdzie walczyłeś z duchem utworzy się wyrwa. Możesz wrócić i sprawdzić (to dlatego obraz się trzęsie). Idź jedną planszę w przód, potem w prawo. Po drodze natkniesz się na logiczną zagadkę ze skrzyniami. Białe bloki można przesuwać, skrzynie można nosić. Najpierw podtocz jeden biały blok pod drugi. Stań na nim i przetocz biały blok na tę stronę przepaści, gdzie stoją skrzynie. Teraz przenieś dwie skrzynie pod drugie wyjście z komnaty i wespnij się po nich. Brnij dalej przed siebie, aż dojdziesz do komnaty z dwiema wielkimi jaszczurkami. Na jej podłodze jest woda. Odnotuj po drodze wielką komnatę, gdzie na środku jest miejsce do zachowywania gry - są tu podwójne, zamknięte drzwi, które otworzą się po pokonaniu jaszczurek.

BOSS III: Jaszczurki są głupie. Wybierz sobie jedną i tęp ją. Uważaj - będą skakać po skrzyniach - ty wtedy ich nie sięgasz, one tną cię po głowie. Nie daj się tak zapędzić. Reszta to pestka.

Wróć do jaskini z miejscem do save'owania (uważaj - pojawili się w niej nowi przeciwnicy - najpierw grzej, by zachować grę, potem dopiero walcz). Następnie przejdź przez podwójne drzwi i obejrzyj animację. W następnej komnacie są skrzynie do ustawienia. Jedną z dwu stojących osobno na dole, po lewej - rozwal. Drugą przysuń do reszty. Teraz weź przenośne skrzynie i ustaw obok siebie, na nieprzenośnych. Wejdź na pozostałą nieprzenośną, złap przenośną i postaw na przenośną. Są trzy na sobie? He... Śmiesznie brzmi. Gdy wyjdziesz, okaże się, że jesteś pośrodku podłużnej komnaty. Naprzeciwko masz drzwi, po prawej i lewej też. Idź w prawo aż do końca. W lewo jest podziemna rzeka - zaraz tam pójdziesz. W prawo, na końcu jest kolejny boss.

BOSS IV: Czwartym bossem jest golem. Niestety nie ma on zbyt wielu słabych punktów. Jest za to powolny. Wal mu po nogach. To nic, że na lewym ramieniu ma napisane EMET - znajomość literatury nic wam nie pomoże. Najlepiej gonić jedną jego rękę i walić w nią, albo w nogi. I regenerować się czarami. Może będziecie mieli już czar odbijania uderzeń: gdy wciśniecie kółko w odpowiednim momencie (gdy uderza was piącha) cios zabierze wam energię, ale tyle samo zabierze jej golemowi. Wy się potem regenerujecie i łapiecie następny cios. Jeśli będziecie walczyć ze wszystkimi przeciwnikami powinniście mieć tego "reversala".

Po pokonaniu golema (pokaże się animacja, na której kolejna ruchoma skała, nad rzeką, rusza z miejsca) wróćcie do podziemnej rzeki - wystarczy iść cały czas prosto. Tam pokonajcie jeszcze jaszczurkę, ustawcie skrzynie na sobie (dwie są przenośne - kryją się pod nieprzenośnymi, trzeba je rozwalić) i po drugiej stronie znów pokonajcie jaszczurkę. Wredne jest to, że jaszczurki są potężne, a po walce z golemem niewiele wam zostało. No nic. Jest już miejsce do zachowywania. Po drugiej stronie rzeki. A więc save i...

BOSS V: Smok. Potężne bydlę. Zaczyna się robić ciężko. Zapomnijcie o bieganiu - jeden podmuch ognia wybije wam to z głowy. Najlepiej stać jak najbliżej i walić po szyi, albo po ogonie. To one będą was razić. Trzeba je wyeliminować. Łeb jest niestety mocny.

W następnej komnacie po schodkach do góry i... Wyjście na powierzchnię. Na powierzchni możecie iść w lewo: dojdziecie do kuźni w jednej z kamienic i można pobawić się bronią. Po drodze była już jedna kuźnia - przeważnie jednak nie ma się wtedy jeszcze zbyt dużo sprzętu. Możecie też iść w prawo (save, oczywiście), a tu...

BOSS VI: Trzech, niewesołych panów. Klucz do sukcesu prosty. Dwóch jest rycerzy, jeden mag. Mag włączy się na końcu. Obejrzyj planszę - atakować cię będą tylko wtedy, gdy cię widzą - chowaj się więc. Najważniejszy do pokonania jest koleś z toporem. I na niego stawiaj. Nawiąż z nim walkę - mając jego broń rozpłatasz czaszki reszty jak dojrzałe arbuzy. Możesz też próbować taktyki z ustawianiem się takim, by atakujący trafiał stojącego mu na drodze kumpla. Oszczędzaj siły na maga - będzie cię truł i osłabiał. Zapomnij o magii na niego - ma silne osłony. Stój blisko i wal w czerep. A gdy cię otruje i będą ci się nad głową pojawiać cyferki użyj czaru z kanji, w którym występuje pochylona, odwrócona literka "e" i dwie ostatnie kreseczki układają się w "u". W tej nazwie jest pięć znaczków kanji.

Po pokonaniu bossa możesz poszukać za rogiem miejsca ze źródłem energii (na skarpie nad wodą) i zejść znów do podziemi przez wrota kamienicy tuż obok miejsca, w którym wyszedłeś na powierzchnię.

CDN...

CHASE the EXPRESS

CHASE THE EXPRESS NIE JEST W STANIE UKRYĆ SWOJEGO PODOBIEŃSTWA DO PRODUKCJI CAPCOMU. I TAK JAK PIERWOWZÓR POSIADA RÓŻNE WATKI. PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY CHYBA NAJLEPSZY, A PRZY OKAZJI NAJŁATWIEJSZY PRZEPIS NA UKOŃCZENIE GRY. ZAPEWNE ZAUWAŻYCIE, ŻE JEST KILKA MOMENTÓW, W KTÓRYCH SCENARIUSZ MOŻE SIĘ ROZDZIELAĆ. JEDNAK WYBRANIE INNEJ DROGI NIŻ W TEKŚCIE, GWARANTUJE UTRATĘ, KTÓREGOŚ Z PRZYJACIÓŁ ORAZ WALKA Z KOŃCOWYM BOSSEM. TXT BY BRAT.

Zastrzel terrorystów i znajdź wejście w wagonie 11. Zejdź i przeszukaj ciało. Następnie skorzystaj z drabiny i idź do wagonu 10. Znajdź zielone pudełko i wróć do jedenastki. Wejdź na górę i podejdź do tylnej ściany. Wsadź znalezisko i zjedź windą na dół. Zapal światło i idź przed siebie, aż do dojdziesz do zamrażalni. Tam przeszukaj ciało i weź złotą kartę magnetyczną. Przed wyjściem wyłącz zamrażanie, dzięki tej czynności, gdy wrócisz tu później będziesz mógł zebrać amunicję. Idź do wagonu 10 i wejdź na górę. Skorzystaj z karty magnetycznej aby odblokować drzwi. Idź korytarzem do końca i z małego pomieszczenia zabierz kartkę. Wróć się i odblokuj drzwi kodem 1742. Wejdź i w gabinecie porozmawiaj z ambasadorem i jego sekretarzem. Podnieś niebieską kartę i zejdź na dół. Skorzystaj z niej i przeszukaj 12 wagon. Na górze znajdź dysk i użyj go przy jednym z komputerów w sąsiednim pokoju. Odblokuj drzwi 12R01 i idź na drugi koniec wagonu (na drugim piętrze). Usłyszysz strzały, wejdź do pomieszczenia i porozmawiaj z Christine. Przy czytniku przeprogramuj swoją niebieską kartę. Zejdź i za pomocą usprawnionej karty otwórz drzwi do 13. Wejdź na piętro i wejdź do łazienki. Zapal światło i wypuść wodę z wanny. Zabierz klucz. Podejdź do drzwi z zamkiem cyfrowym i wpisz 1224. Zabij strażników i porozmawiaj z żoną i córką ambasadora.

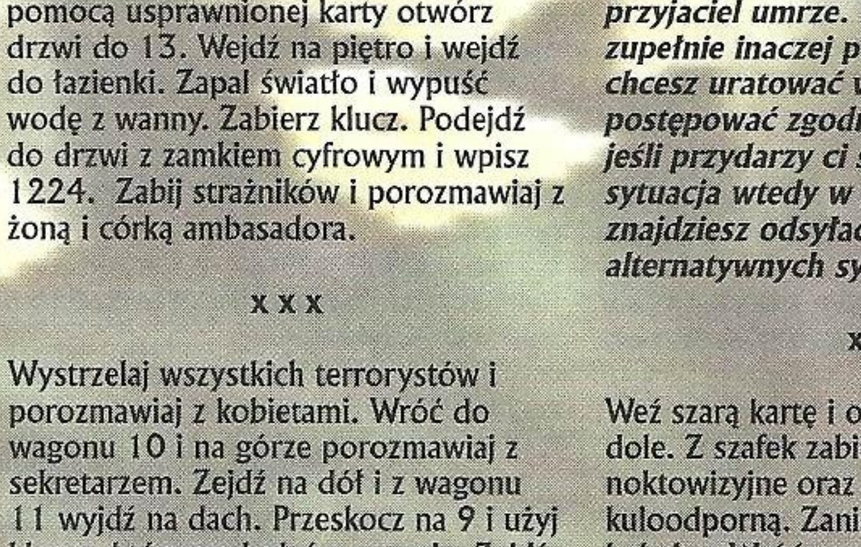
x x x

Wystrzelaj wszystkich terrorystów i porozmawiaj z kobietami. Wróć do wagonu 10 i na górze porozmawiaj z sekretarzem. Zejdź na dół i z wagonu 11 wyjdź na dach. Przeskocz na 9 i użyj klucza, który znalazłeś w wannie. Zejdź na dół i idź do końca wagonu. Wejdź do małego pomieszczenia i pogadaj z Billy'm. Weź śrubokręt i idź do pomieszczenia kontrolnego znajdującego się po środku wagonu. Użyj śrubokręta i szybko wyjdź. Teraz możesz wejść do 8. Zabij terrorystów i podnieś na widłach pudło. Idź dalej i wejdź na górę. W pomieszczeniu kontrolnym znajdź klucz, który przekręć. Powinna się zgłosić baza. Następnie w drugim końcu pomieszczenia odpal zasilanie dla pokoju B. Zasiądź za konsolą i zestrzel jak najwięcej helikopterów. Wyjdź z pomieszczenia i odbierz wiadomość od Christine. Idź do wagonu 9 i weź czerwoną kartę magnetyczną od sekretarza. Teraz możesz wejść do wagonu 7, przeszukaj go i idź dalej. W 6 zabij wrogów, z szafki weź usprawnienie broni dla MP5 i na konsoli po środku wagonu włącz zasilanie. Wróć się do początku wagonu i pogadaj przez krótkofalówkę. Wejdź na górę i w pomieszczeniu medycznym spotkaj się z dziewczyną i sekretarzem. Zejdź na dół i idź na drugi koniec wagonu. Ponownie wejdź na piętro i wejdź do pomieszczenia. Znajdź przycisk w okolicy drzwi i naciśnij go aby oczyścić kabinę z gazów. Wejdź do niej i zabierz leżącą krew. Wróć do pokojów medycznych i znajdź maszynę przygotowującą krew. Odpowiednia mieszanka dla Bill'a to B, RH+, C, D. *Zanieś lek rannemu i obejrzyj scenkę.

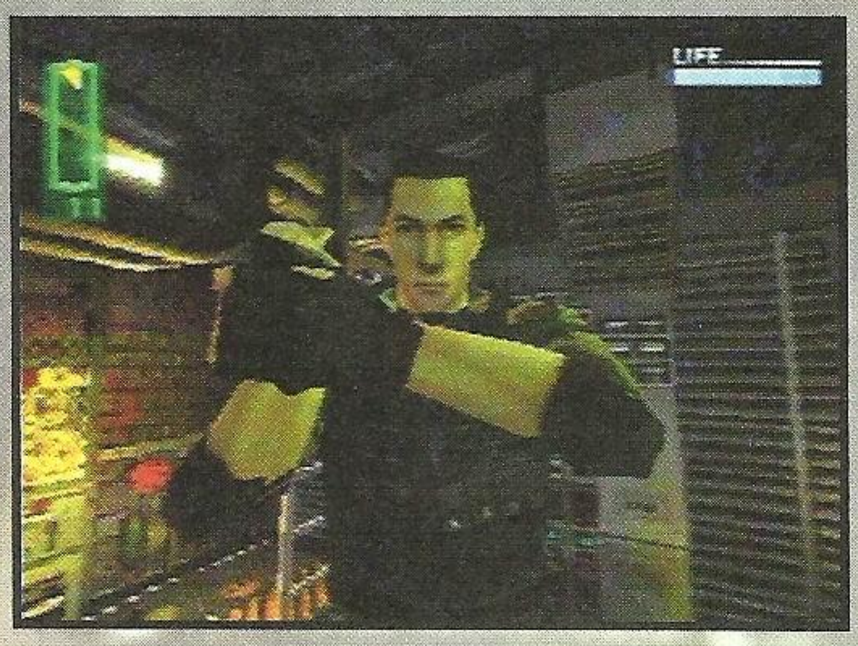
AD1: Co prawda, możesz przygotować źle krew, wtedy twój przyjaciel umrze. Scenariusz się zupełnie inaczej potoczy. Lecz jeśli chcesz uratować wszystkich musisz postępować zgodnie z opisem. Jednak jeśli przydarzy ci się ta przykra sytuacja wtedy w poniższym tekście znajdziesz odsyłacze to alternatywnych sytuacji.

x x x

Weź szarą kartę i otwórz nią drzwi na dole. Z szafek zabierz dynamit, okulary noktowizyjne oraz kamizelkę kuloodporną. Zanieś ją rannemu koledze. Wróć ponownie do tego pomieszczenia i szybem wentylacyjnym wejdź na dach. Musisz załatwić wszystkich terrorystów a następnie przeskocz na drugi pociąg i wejść do środka. Idź przed siebie zabijając wrogów. W drugim wagonie czeka cię pojedynek z bossem. Po kilkunastu strzałach padnie. Zabierz kuszę, mikrofilm oraz białą kartę magnetyczną. Za jej pomocą dostaniesz do lokomotywy. Obierz wiadomość i przygotuj się do przesiadki. Musisz tak pokierować drugim pociągiem aby idealnie zrównać się z wyznaczonym wagonem i utrzymać prędkość taką samą dla dwóch maszyn. Gdy będziesz na dachu biegnij do wagonu 4 i zejdź na dół. Weź TNT i skorzystaj z drabiny.



Zejdź i w pomieszczeniu kontrolnym wystrzelaj przeciwników. Wejdź do pokoiku obok i w komputerze odblokuj wejścia. Przejdź do 5 i odblokuj drzwi do 6 ale nie wchodź tam. Przed tobą znajduje się pomieszczenie z gazem. Podbiegnij do przycisku i włącz go. Uzdrów się i wracaj na korytarz. Wejdź na górę. Załatw robota i zabierz amunicję. Obok w szafce znajduje się MP5, od razu je usprawnij. Zabierz broń i wejdź do ciemnego pokoju. Podbiegnij do przeciwnej ściany i przełącz przycisk. Zejdź na dół do korytarza gdzie był gaz. Teraz możesz się swobodnie poruszać. Podnieś z podłogi linę i przywiąż ją do kuszy. Idź dalej i wjedź windą. Strzel z kuszy i delikatnie po linie zejdź na sam dół do modułu IC. Pułapki znikną, wracaj do pokoju medycznego w wagonie 6.



x x x

Teraz biegnij do wagonu 12. Jednak po drodze na wagonie 9 musisz stoczyć pojedynek z bossem. Gdy go pokonasz zabierz mikrofilm. Teraz dostań się na górne piętro w 12 wagonie i obejrzyj scenkę. Wykończ Zugowskiego i zabierz mu cygaretkę. *Jeśli dałeś Bill'emu kamizelkę, to chłopak powinien przeżyć. Jeśli nie to automatycznie przechodzisz już na scenariusz bez Billa.
Nie zapomnij o podniesieniu emblematu z podłogi. Udaj się do wagonu 10 i wejdź na piętro. W łazience umieść znaczek w otworze i wejdź do tajnego pokoju. Zabierz Dysk A i idź aż wagonu 4.

AD 2: Jeśli Bill nie żyje nie szukaj dysku A ponieważ go nie ma. W tym przypadku zabierz tylko akta ze stołu.

Użyj ponownie złotej karty aby otworzyć drzwi na piętrze. Zabierz stąd drugi pistolet i połącz go z pierwszym.

AD3: Jeśli Bill nie żyje pojawi się tylko upgreade magazynku.

Przejdź do pomieszczenia obok i zabierz ze stołu czarną kartę. Dzięki niej przejdziesz do wagonu 3. Tam udaj się na drugi koniec i obok windy wejdź do pokoiku. Weź klucz i wjedź windą na górę (upewnij się czy masz moduł IC przy sobie). Obejrzyj scenę. Zbierz wszystkie przedmioty m. in. usprawnienie dla następnej broni. Idź za ambasadorem do pomieszczenia ze statuetkami Aniołów. Pogadaj z nim i weź dysk z sekretnymi danymi.

AD4: Jeśli Bill nie żyje, wtedy obejrzysz scenkę śmierci ambasadora. Dyplomata wręczy ci naszyjnik, który przyda się za chwilę. Z ziemi podnieś apteczkę i samodzielnie udaj się do pokoju z statuetkami aniołów. Powinieneś mieć przy sobie dwa naszyjniki. Jeden od córki ambasadora, a drugi otrzymałeś przed chwilą. Wsadź je w otwory w rzeźbach i zabierz dysk z tajnymi danymi.

Teraz wejdź na dach pociągu i rozwal kolejnego bossa. Jednak wcześniej koło szafek w wagonie 6 (tam gdzie była kamizelka) jest jeszcze jedna, którą otworzysz nowo zdobytym kluczem. Weź broń. Po walce z laserowym draniem zabierz mikrofilm. Udaj się do wagonu 15 i wystrzelaj bandytów. Idź dalej przed siebie aż spotkasz sekretarza. Oddaj mu Dysk A i z walizki zabierz Dysk B oraz kluczyki do kajdanek.

AD5: Jeśli Bill nie żyje, musisz oddać dysk z sekretnymi danymi. Z walizki możesz wziąć tylko klucz do kajdanek, którym uwolnisz dziewczynę.

Uwolnij Christine i razem wskoczcie do czołgu. Teraz musisz wrócić do pokoju kontrolnego w wagonie 4. Daj tam Bill'emu Dysk B i idź do 2.

AD8: W pokoju nie będzie Billa (jeśli nie żyje). Z ziemi podnieś kolejną złotą kartę magnetyczną i nią otwórz drzwi do wagonu 2.

Przejdź na sam koniec i podnieś szczypce i lupę (przynajmniej wygląda jak lupa). Obejrzyj wszystkie trzy mikrofilmy, zobaczysz na nich inicjały kolorów kabli, które należy przeciąć. Rozbrój trzy bomby i wejdź po drabinie na górę.
*W Italy kończy się scenariusz bez Billa. Przejdź przez mostek i z lokomotywy wyjdź na zewnątrz. Wysuń ostatnią bombę. Masz 30 sekund na jej rozbrojenie. Po prawej przewijają się trzy symbole. Jeśli zostanie zastopowany księżyc - przetnij czarny kabel, jeśli gwiazda - przetnij niebieski, czerwony to zamek. I to wszystko.

TOMBI! 2

Txt: Bubbles i Grabarz

Życzymy miłej zabawy z TOMBII2. Takiej jaką myśmy mieli. Pamiętajcie tylko, że różowe przedmioty używają się same w odpowiednim momencie, a przedmioty podpisane na niebiesko muszą być użyte "ręcznie". Jeśli coś nie działa, spróbuj podejść do tego miejsca z innej strony i użyć przedmiotu. Rozpiska questów podana jest alfabetycznie - zatem gdy pojawia się jakieś zadanie, możecie je łatwo odszukać w tekście. Powodzenia!

ROZDZIAŁ I: EVENTS, CZYLI ZADANIA W GRZE
ZADANIA PODSTAWOWE

■ 1. A Kujara Washing Expert
Kiedy: Pogadaj z pralniczym Kujar jeszcze raz po wykonaniu Wash the Kujara.
Co robić: Znów upierz Kujary.
■ 2. A Mermaid In A Water Tank
Kiedy: Gdy spotkasz uwięzioną w Water Temple syrenkę.
Co robić: Daj jej crystal panel. Jeden z wielkich krabów opodal ma kryształowe szczypce - zabij go, weź szczypce i zanieś do Crystal Artisian's Room, na górze. Daj rzemieślnikowi i on zrobi z tego kryształową płytkę - crystal panel.
■ 3. A Pig Tribe Clown Statue
Kiedy: Pogadaj z kolesiami w Pig Tribe Hall w Circus Village, po ukończeniu, Let's See the Clown Circus - dwaj kolesie się przesuną i zrobią ci przejście. Będziesz mógł wejść.
Co robić: Weź Carpenter Book dla kolesia w Pig Tribe Hall. Książka wyleci po wykonaniu Lift the Lid On the Well.
■ 4. A Rare Collection
Kiedy: W Ranch Summit, idź w dół po drabin-ce w dziurze w ziemi. Pogadaj z kolesiem.
Co robić: Przynieś kolesiowi 4 rare (unikalne) zwierzątka: Crab, Squid, Shrimp, Fish. Patrz Rozdział II.
■ 5. A Red Treasure Chest
Kiedy: Gdy spróbujesz otworzyć czerwoną skrzynię (Red Chest) bez klucza.
Co robić: Dalej, gdy znajdziesz już wszystkie kraby i pomożesz naukowcowi, dostaniesz czerwony klucz (Red Key). Od tej pory będziesz mógł otwierać czerwone skrzynie.
■ 6. Adventurer's Chest
Kiedy: Kiedy spróbujesz otworzyć tę skrzynię bez wystarczającej liczby punktów AP.
Co robić: Musisz uzbierać odpowiednią liczbę APów.
■ 7. Adventurer's Clue
Kiedy: Tuż po Adventurer's Chest.
Co robić: Zadanie zakończy się, gdy otworzysz wszystkie skrzynie AP. Patrz Rozdział II.
■ 8. Annoying Mushroom
Kiedy: Porozmawiaj z myszami z Town Of The Fisherman po raz drugi.
Co robić: Daj im łyżkę (spoon).
■ 9. Ball To The Pigs
Kiedy: Dowiesz się gdy ukończysz Collect Ice Candy.
Co robić: Przynieś tu pięć tiny pigs, każda innego rodzaju. Patrz Rozdział II.
■ 10. Baron Turned To Stone
Kiedy: Obejrzyj dziwny pomnik zaraz na początku lasu (Laugh/Cry Forest).
Co robić: Wylej na niego holy water.
■ 11. Berry Nuts Harvest
Kiedy: Po oddaniu łyżki myszom (Annoying Mushroom) w Town of the Fisherman.
Co robić: Tym razem przynieś im 200 orzechów.
■ 12. Blast the rock
Kiedy: Gdy znajdziesz młot w kopalni.
Co robić: Użyj bomb (są w misji Get bombs) przy wielkiej skale blokującej kran z ciepłą wodą i walnij młotem w zapalnik.
■ 13. Bring the big sack
Kiedy: Gdy w na daszku przywalisz w kulę śniegu i odsłonisz wejście do komina, w środku będzie Mikołaj.
Co robić: Worek Mikołaja jest w jednej z brył śniegu opodal - na półce skalnej, trzeba iść w dół ekranu w jednym miejscu.
■ 14. Bury it in the sand
Kiedy: W domu Tabby (dom w mieście, dwa razy po schodach, czerwone drzwi, przy torach).
Co robić: Weź taczkę i trzy razy zasyp pias-kiem zeń dołek na szczycie drabiny schodzą-cej w dół. Piasek spada z taśmociągu. Wszystko na tym samym poziomie schodów.
■ 15. Capture Evil Earth Pig
Kiedy: Kiedy dostaniesz Evil Earth Pig Bag.
Co robić: Złap Evil Earth Pig, patrz Rozdział II.
■ 16. Capture Evil Flame Pig
Kiedy: Kiedy Gran da ci evil flame pig bag.
Co robić: Złapać Evil Flame Pig - w tym celu patrz Rozdział II tego opisu.
■ 17. Capture Evil Ghost Pig
Kiedy: Gdy dostaniesz evil ghost pig bag (kończąc Use the rock Crab for balance).
Co robić: Złap Evil Ghost Pig - patrz Rozdział II.
■ 18. Capture Evil Ice Pig
Kiedy: Kiedy zdobędziesz Evil Ice Pig Bag
Co robić: Złap Ice Pig - patrz Rozdział II opisu.
■ 19. Capture Evil Water Pig
Kiedy: Gdy dostaniesz Evil Water Pig Bag.
Co robić: Złap Evil Water Pig. Patrz Rozdział II.
■ 20. Capture the Last Evil Pig
Kiedy: Po wykonaniu Look For the Last Pig.
Co robić: Złap świniaka - wrzuć go pięć razy do wora.
■ 21. Chick from an egg
Kiedy: Kiedy na jednym z żurawi w mieście rybaków wtrącisz jajo do beczki (wskoczysz na nie i rzucisz).
Co robić: Wyciągnąć kurczaka uderzając w niebieską, bądź czerwoną część żurawia.
■ 22. Closed Clamshell
Kiedy: Zabij kraba w Water Temple i wejdź do pomieszczenia za nim.
Co robić: Przynieś syrenie Mermaid Scale.
■ 23. Collect Ice Candy
Kiedy: Pogadaj ze świnią w domku niedaleko chłopczyka w świńskim przebranku i domku, gdzie wisiał kluczyk (wieś cyrkowców).
Co robić: Przynieś mu 30 kawałków ice candy. Patrz Rozdział II.
■ 24. Collect Snow Fireflies
Kiedy: Kiedy złapiesz swoją pierwszą muszkę śnieżną - snow firefly.
Co robić: Przynieś 20 muszek kolesiowi, który stoi na samej górze, przy wielkiej klatce w lesie. Na samym niemal początku. Patrz Rozdział II.
■ 25. Collect the golden crabs
Kiedy: Kiedy dostaniesz się do domu naukowca. Pod wodospadem.
Co robić: Znaleźć 3 złote kraby. Jeden po drodze (w płonącym domu), dwa wokół wodospadu: jeden nisko na półce, drugi na daszku. Na daszek trzeba wskoczyć za pomocą pochylni nad akwedutem (pochylnia -> drążek nad nią -> półka po prawej -> daszek).
■ 26. Cooking With Tomba
Kiedy: W Coal Mining Town wykonaj przepis, który jest w Cafeteria.
Co robić: Weź big pieces of meat (te czerwone kule po lewej) i idź do Underground Machine Room. Tam upiecz je w Burning Machine i odnieś szefowi kuchni.
■ 27. Cools off and disappears
Kiedy: Gdy przejdziesz do drugiego poziomu i pogadasz z górnikiem (w kopalni, rzecz jasna).
Co robić: Pociągnij za drugi w kolejności wiszący łańcuch - Ice Boomerang wyciągnie się nad powierzchnię lawy. Idź po niego. Potem walnij nim pełzające "pomidory".
■ 28. Crystal Panel Blocks A Hole
Kiedy: W the Water Temple, dy dasz kryształ kolesiowi w Crystal Artisian.
Co robić: Daj syrence crystal panel i napompuj wodę.
■ 29. Deliver to Gran
Kiedy: Gdy wysadzisz wielką skałę w kopalni.
Co robić: Zanieść tory w miejsce, gdzie były zepsute (w mieście górników), koło domku Tabby.
■ 30. Device guards the treasure.
Kiedy: Gdy naciśniesz wielką wagę nad kolczastym chodnikiem, tuż za wielką drabiną w lesie (Deep Forest).
Co robić: Masz tam na deskach obrazki - są niedaleko siebie. Przedstawiają wzorek w kształcie podkówki. Musisz - waląc młotem - ustawić podkówki tak, by były "wesołe", czyli rogami do góry. Przy okazji torujesz sobie drogę.
■ 31. Escaped Kujara
Kiedy: Pogadaj z kolesiem w Summit Shed po pokonaniu lodowej świni (ice pig).
Co robić: Znajdź i przynieś kolesiowi trzy Kujary Są w okolicy - nie będziesz miał problemu.
■ 32. Fatigue Curing Spa
Kiedy: Kiedy po raz pierwszy wejdziesz do Kujara Summit, pogadaj z Kainenem - siedzi w basenie.
Co robić: Wypełnij basenik hot water. Jest w Pipe Area, leci z kranu, daleko na prawo.
■ 33. Feed the chicks
Kiedy: W różnych momentach.
Co robić: Daj kurczakom jedzenie.
■ 34. Find Another Reflector
Kiedy: Po obudzeniu wielkiej ryby (Wake Up the Giant Fish) i pogadaniu z kapłanem w świątyni.
Co robić: Przynieś mystery reflector - Rozdział II.
■ 35. Find Tabby
Kiedy: Gdy tylko zaczniesz grę. W całej grze chodzi o to, by znaleźć koleżankę imieniem Tabby, która zaginęła.
Co robić: Pokonać Last Evil Pig.
■ 36. Forgotten Rucksack
Kiedy: Starving Traveler da ci to zadanie.
Co robić: Wespnij się na Holy Tree w Ranch Area. Leć w prawo i weź rucksack. Oddaj zgubę.
■ 37. Get Bombs
Kiedy: Pogadaj z kolesiem zamieszkującym środkowe mieszkanie z poczwórnego budynku w mieście górników. Są one na lewo od wejścia.
Co robić: Bomby są w kopalni w magazynie prochu - "powder Room". Trzeba młotem walnąć w "grzybek" przy drzwiach na początku kopalni.
■ 38. Get Clay From The Mud
Kiedy: Po zrobieniu "Lost Clay Spatula".
Co robić: Przynieś artyście clay. Patrz rozdział II.
■ 39. Getwell Plant Heals Wounds
Kiedy: Gdy znajdziesz Getwell plant.
Co robić: Daj ją chłopczykowi z koszem na plecach, niedaleko wejścia do miasta cyrkowców (Circus Village).
■ 40. Ghost sticker
Kiedy: Gdy podejdziesz do rysunku ducha na drzwiach.
Co robić: Możesz przejść przez te drzwi tylko, gdy jesteś niewidzialny (invisible). W niewidzialnego zmienia cię duch w lesie.
■ 41. Go to the burning house
Kiedy: Zaraz po rozpoczęciu gry. W Town of Fisher-men.
Co robić: Idź obok wielkich pomp (żurawi), a potem wejdź po drabince i cofnij się nieco. Przez okno widać skaczącego kraba. Zejdź w dół i pogadaj z lamentującym dziadkiem.
■ 42. Golden Tower
Kiedy: porozmawiaj z kolesiem, który jest na samej górze, po prawej stronie w Water Temple.
Co robić: Przynieś mu 5 pig nose panels. Są w skrzyniach AP - patrz Rozdział II.
■ 43. Holy Pedestal
Kiedy: Idź w prawo po wejściu do Water Temple. Wejdź na mały podeścik.
Co robić: Wróć do rzeźbiarza w Ranch Summit. Zabierz mu statuetkę i postaw na podeściku.
■ 44. Holy Tree
Kiedy: Obejrzysz mały, czarny kamień w Ranch Area. Jest na lewo od polipa, wysoko na górze. Na skalnej półeczce.
Co robić: Wylej holy water na kamień. Holy water znajdziesz w Water Temple - pocieknie z kranu-pyska lwa, gdy postawisz na dźwigni statuę w Holy Pedestal.
■ 45. I'm Thirsty
Kiedy: Gdy pogadasz z kolesiem za pierwszymi drzwiami w kopalni (Pipe Area).
Co robić: Przynieś mu wiaderko zimnej wody (bucket of cold water).
■ 46. Invisible Traveler
Kiedy: Pogadaj z kolesiem w pierwszym domku przy wejściu do wioski cyrkowców (Circus Village).
Co robić: Dostarcz suszone rybki (dried fish) kucharzowi z kopalni - on zrobi z nich kanapkę (dried fish sandwich). Zanieś kanapkę kolesiowi.
■ 47. Itchy Charles
Kiedy: Pogadaj z Charlesem w pomieszcze-niu z narzędziami w Ranch Summit.
Co robić: Daj charlesowi itching salve. Patrz Rozdział II.
■ 48. Kill the guards
Kiedy: Gdy załatwisz trzy duszki.
Co robić: Zabij wielkiego ducha. Wal mu młotem w jęzor, który wytyka.
■ 49. Kujara Washing Shed
Kiedy: Gdy spróbujesz wejść do Washing Shed (myjni Kujar) w Ranch Summit.
Co robić: Pogadaj z kolesiem przy domku rzeźbiarza w Ranch Summit. Wróć do myjni.
■ 50. Kujara's Favorite
Kiedy: Gdy pogadasz z windziarzem w Kujara Ranch.
Co robić: Znajdź wielką brzoskwinię. Musisz wspinać się po poziomych drążkach, po prawej stronie przepaści aż na samą górę. Potem w lewo. Giant Peach (brzoskwinia) wygląda jak balon na sznurku. Zanieś zwierzaczkom z windy.
■ 51. Laughing Traveler
Kiedy: Zagadasz do kolesia za wesołymi drzwiami w lesie (Laugh/Cry Forest).
Co robić: Przynieś mu brown sandwich.
■ 52. Let's go to Tabby's house
Kiedy: W kopalni.
Co robić: Idź do domku Tabby. Jej mieszkanie jest w mieście, dwa razy po schodach w górę, podwójne drzwi.
■ 53. Let's Help the Clown
Kiedy: Pogadaj z Klownem w Circus Village
Co robić: Musisz go asekurować z poduszką. Jak spadnie z liny łap go. Wyłapiesz - wygrałeś mini-grę i zadanie zaliczone.
■ 54. Let's Make A Pot
Kiedy: Po odnalezieniu clay spatula w Coal Mining Town
Co robić: Przynieś master's pot kolesiowi, któremu wcześniej stłukłeś naczynko. Kolejny dobry uczynek.
■ 55. Let's Make Dried Fish
Kiedy: Pogadaj z facetem w House on the Point w Town of the Fisherman.
Co robić: Zrób dried fish- patrz Rozdzał II
■ 56. Let's See the Clown Circus
Kiedy: Pogadaj z małym chłopcem, który rozmawia ze starą świnią w Circus Village.
Co robić: Obejrzyj pokaz klowna po tym jak wykonasz zadanie: Let's Help the Clown.
■ 57. Let's take the lift
Kiedy: Podejdziesz do kolesia z windą w wiosce Kujar.
Co robić: Wejdź do windy, po skończeniu Kujara's Favorite.
■ 58. Lift the Lid On the Well
Kiedy: Gdy staniesz przy kamiennej studni w wiosce cyrkowców.
Co robić: Po tym jak dostaniesz Paon Grass (w A Pig Tribe Clown Statue) idź do Warehouse, wypuść latającego słonia z klatki i poprowadź go wolno do studni (uważaj żeby nie zjadł trawy, bo będziesz musiał iść po nową i robić wszystko od początku). Tam zajmie się nim treser i zdejmą płytę, która blokuje studnię.
■ 59. Look for the hammer
Kiedy: Gdy gadasz z górnikiem.
Co robić: Musisz odnaleźć młot w kopalni. Jest na stacji kolejki podziemnej. Z zewnątrz wygląda ona jak rura wystająca ze ściany. Trzeba do niej dotrzeć idąc po najniższej w kopalni rurze poziomej, skoczyć na łańcuch - nad wejściem są "śmiejące się" drzwi.
■ 60. Look For The Last Evil Pig
Kiedy: Kiedy pokonasz ostatnią ze świń-żywiołów.
Co robić: W Pipe Area, zleź w dół do kopalni po łańcuchach. Tam spotkasz dziadka. Pogadaj z nim.
■ 61. Lost and Found
Kiedy: Kiedy po raz drugi pogadasz z wędkarzem

przy wodospadzie, po tym jak odnajdziesz mu przynętę.
Co robić: W Town of the Fisherman i po drodze doWaterfall of the Heavens uderz wszystkie dwukolorowe beczki tak, by były czerwonym do góry. Wejdź teraz do akweduktu przy wodospadzie, gdzie kiedyś płynęła woda i weź golden fishhook. Zanieś go rybakowi opodal.

■ 62. Lost Clay Spatula
Kiedy: Po rozmowie z kolesiem w tool shed w Coal Mining Town.
Co robić: Oddaj mu clay spatula.

■ 63. Make A Light Alloy
Kiedy: Jak znajdziesz low purity lightomite.
Co robić: Połącz high lightomite i high hardonium w combinging machine. Znajduje się ona w pomieszczeniu z Washing Machine (Underground Machine Room) w Coal Mining Town.

■ 64. Melt the giant ice
Kiedy: Gdy podejdziesz do wielkiego sopla w Kujara Ranch.
Co robić: Wywal w sopel z Fire Hammera - dostaniesz go od Mikołaja, gdy mu pomożesz (Bring the big Sack).

■ 65. More blue for the picture.
Kiedy: Gdy wejdziesz do domku malarza w dziupli. Na początku lasu - domki są w tle. Musisz skakać po poziomych drążkach, by się tam dostać.
Co robić: Przynieś artyście Blue Fruit. Wisi nad jedną z korbek po lewej.

■ 66. Mythical Tower Of Courage
Kiedy: W kopalni (Pipe Area) idź w prawo i w dół. Tam wskocz na wystającą ze ściany półkę (ledwo ją widać). Wypowiedz pierwszą połowę Spell of Courage. Pokażą się drzwi w ścianie.
Co robić: Wróć, gdy odnajdziesz drugą część zaklęcia. Wypowiedz ją, a drzwi się otworzą.

■ 67. Mythical Tower Of Stength
Kiedy: W Ranch Area idź po huśtawkach, które są wysoko po lewej. W lewo, aż do ściany. Odpal 1/2 spell of strength.
Co robić: Wróć, gdy odnajdziesz drugą część zaklęcia. Wypowiedz ją, a drzwi się otworzą.

■ 68. Mythical Tower Of Wisdom
Kiedy: W Deep Forest. Na samym końcu kolczastego chodnika. Na żółtych klockach przed ścianą. Odpal 1/2 spell of wisdom.
Co robić: Wróć, gdy odnajdziesz drugą część zaklęcia. Wypowiedz ją, a drzwi się otworzą.

■ 69. Normal Fruit
Kiedy: Pogadaj z kolesiem za płaczliwymi drzwiami w lesie (Laugh/Cry Forest).
Co robić: Wejdź przez wesołe drzwi w kopalni (Pipe Area).

■ 70. Oil Smeared Traveler
Kiedy: Gdy pogadasz z kolesiem w Operations Room w Ranch Summit.
Co robić: Dostarcz steak kucharzowi w mieście górników (Coal Mining Town). On zrobi z niego steak sandwich - zanieś ją kolesiowi.

■ 71. Open the Water Gate
Kiedy: Idź prosto od wejścia do Water Temple, Zobaczysz kolesia przy urządzeniu.
Co robić: Daj mu round cog - czyli okrągłą część.

■ 72. Potato Bug Eats Leaves
Kiedy: Gdy poruszysz wielkiego robala, który wisi na sznurku w Deep Forest.
Co robić: Na kolczastym chodniku opodal leży liść. Musisz opuścić ramiona huśtawek tak, by robal dopełzł do liścia i schrupał go sam.

■ 73. Pour the water in
Kiedy: Zaraz po tym jak pogadasz z lamentującym dziadkiem przy płonącym domu w mieście rybaków.
Co robić: Najpierw weź wiaderko (bucket) - wisi obok. Teraz idź do żurawi. Jeden z nich jest zepsuty. Gdy wskoczysz na resztę i przepompujesz, z kranu pod nimi poleci kilka ogromnych kropel wody. Musisz zdążyć podbiec pod nie tak, by złapać jedną w wiaderko na plecach.

■ 74. Precious Ring
Kiedy: Pogadaj z kolesiem w rogu miasta górników (Coal Mining Town), po tym jak pokonasz Flame pig.
Co robić: Idź do sekretnych pomieszczeń pod rurami (Pipe Area) tam jest ring.

■ 75. Pull and open
Kiedy: Gdy podejdziesz do wyjścia do miasta górników, w kopalni.
Co robić: Ochłodź dwa wiszące opodal, płonące łańcuchy połączone z drzwiami i pociągnij je. Musisz odnaleźć do nich drogę w płataninie rur.

■ 76. Put in the spirit's eye
Kiedy: Kiedy wejdziesz do lasu i spotkasz duszki.
Co robić: Zabij Ice Boomerangiem trzy duszki i skocz na nie.

■ 77. Quick The Trolley
Kiedy: Pogadaj z kolesiem na stacji kolejki po ukończeniu Trolley Ticket.
Co robić: Przejdź mini - grę kolejkową jeszcze raz.

■ 78. Raise the ladder
Kiedy: Gdy weźmiesz heksagonalny przedmiot lub pogadasz z operatorem windy w Kujara shed.
Co robić: Daj przedmiot operatorowi windy jest w Kujara shed. A przedmiot zamrożony pod wielką zjeżdżalnią.

■ 79. Ready Or Not Here I Come
Kiedy: Pogadaj z dziewczyneczkami w Operations Room, w Ranch Summit.
Co robić: Znajdź trzy dziewuszki. Oto gdzie są: 1. Stoi pod klifem, gdzie spotkałeś pierwszą dziewczynę. Idź po drabinie i przejdź przez jaskinię. 2. Daleko na prawo, obok Snow Firefly Nest. 3. Tkwi w dziurze skalnej - zobaczysz ją idąc w prawo. Trzeba coś wrzucić w grotę pod nią (np. świnię).

■ 80. Remove all cappers
Kiedy: Gdy zdobędziesz bumerang.
Co robić: Zestrzel bumerangiem wszystkie siedzące na rurach, płonące "pomidory".

■ 81. Save the crab
Kiedy: Kiedy napełnisz wiaderko.
Co robić: Zanieść lamentujacemu przy płonącym domu staruszkowi dwa wiaderka wody. Najpierw jedno, potem drugie.

■ 82. Sea Anemmone's Ice
Kiedy: Wspomni o tym Czarownica Mizuno. Jest za wesołymi drzwiami przy wejściu do lasu. W lesie.
Co robić: Przynieś jej dwa Anemone's Icy Dregs. Wychodzą, gdy dasz polipowi w Kujara Ranch zjeść przeciwnika, a potem walniesz go zimnym bumerangiem. Dostaniesz Cold Powder.

■ 83. Sea Anemone's Burning Dregs
Kiedy: Pogadaj z czarownicą Mizuno przy wejściu do lasu. Jest za śmiejącymi się drzwiami.
Co robić: Daj jej dwa Anemone's Hot Dregs. By je uzysać trzeba dać polipowi na podłodze i na rurach w kopalni przeciwnika do zjedzenia. Dostaniesz od czarownicy Hot Powder.

■ 84. Sea Anemone's Burning Dregs
Kiedy: Kiedy wrzucisz przeciwnika w usta kiwającego się i zasysającego powietrze polipu (w Pipe Area).
Co robić: Wrzuć wrogów w oba polipy w kopalni.

■ 85. Secret Of The Aquatic Plant
Kiedy: Gdy rozmawiasz z syreną uwięzioną w bańce w Water Temple.
Co robić: Rozbij wszystkie bańki z wodą w grze. Potem wróć do syrenki - będzie wolna.

■ 86. Sink the White Platform
Kiedy: W Water Temple pogadasz z kolesiem stojącym na skrzyni - po drabinie w górę niedaleko od wejścia i rzeczką.
Co robić: Niedaleko jest w ścianie przełącznik, uderz go młotem z lewej strony (żeby przełączył się w prawo).

■ 87. Snow Firefly Nest
Kiedy: W Ranch Summit, idź cały czas w prawo. Najlepiej w wiewiórczym ubranku, bo możesz się łapać oblodzonych drągów. Zobaczysz kokon zawieszony w powietrzu na końcu, na samym dole - skocz na niego.
Co robić: Idź w górę. Na samej górze, nad gniazdem jest półka z kamienną kulą (nie śnieżną !). Musisz zepchnąć ją w dół. Rozwali gniazdo i wylecą muszki. Wyłap je.

■ 88. Starving Charles
Kiedy: W domku w mieście górników (Coal Mining Town).
Co robić: Upiecz banana w maszynie piekącej (jest w pokoju z maszynami) w mieście górników (Coal Mining Town).
Daj to Charlesowi.

■ 89. Starving Traveler
Kiedy: pogadaj z kolesiem, który stoi w pomieszczeniu z uwięzioną w bańce syreną, wysoko nad głównym wejściem do Water Temple.
Co robić: Daj mu lunchbox.

■ 90. Static explosion
Kiedy: Gdy dotrzesz do najwyższego miejsca w Kujara Ranch (w Ranch Summit).
Co robić: Znajdź 3 zamrożone w lodzie Kujary. I po jednej donoś kolesiowi (będzie ci siedziała na głowie), który prowadzi doświadczenia nad wysadzeniem skały w jasnkini.

■ 91. Strange Fruit
Kiedy: Pogadaj z kolesiem za płaczliwymi drzwiami w lesie (Laugh/Cry Forest).
Co robić: Wejdź w smutne drzwi w Ranch Summit. Otwórz niebieską skrzynię.

■ 92. Switch With Donglin
Kiedy: Wejdź w wesołe drzwi w lesie (Laugh/Cry Forest), za nimi jest pomieszczenie z dwoma blokami i odwróconym bębenkiem pod sufitem.
Co robić: Wepchnij większy z bloków w otwór w podłodze i stań na nim.

■ 93. Taboo Fruit
Kiedy: Dostaniesz od kolekcjonera prezent (będziesz migał), w momencie kiedy ukończysz A Rare Collection.
Co robić: Wejdź w stan ducha taboo (taboo state) (źródło jest w tym pokoju). Idź do Ranch Area. Nie możesz dać się zranić. Wejdź na Holy tree i leć w prawo. Na końcu zejdź po drabinie. Na dole jest świecący domeczek. Wejdź do środka.

■ 94. Take the Grapple.
Kiedy: Za smutnymi drzwiami w bibliotece w lesie (Laughung/Crying Forest) .
Co robić: Trzeba zbić młotem trzy drewniane słupy. Są porozmieszczane w lesie w różnych miejscach. Pierwszy jest za biblioteką (trzeba wyjść tylnymi drzwiami) - niech posłuży ci za wzór.

■ 95. The Best Hash Potatoes
Kiedy: W Coal Mining Town po przeczytaniu przepisu o ziemniakach.
Co robić: Zanieś potato do kranu z gorąca wodą. Połóż je pod nim i uderz dwa razy w przełącznik. Gotowe zabierz do szefa kuchni.

■ 96. The Broken Up Mermaid Harp
Kiedy: Po tym, jak syrenka da ci nowy pig suit w Water Temple.
Co robić: Znajdź cztery kawałki harfy: Harp's Left Side, Harp's Right Side, High Pitch Pearl, Low Pitch Pearl. Patrz Rozdział II.

■ 97. The Cook's Special Menu
Kiedy: Porozmawiaj z szefem kuchni w cafeteria w Coal Mining Town.
Co robić: Sporządź wszystkie trzy przepisy z tabliczek po lewej.

■ 98. The crab basket
Kiedy: Kiedy przejdziesz przez most utworzony z wahliwej sieci.
Co robić: Rzuć świnię z koszykiem i wyśledź gdzie poleciał. Idź za nim i podnieś go.

■ 99. The crying door
Kiedy: Gdy staniesz przed pierwszymi drzwiami z namalowanym smutnym duchem.
Co robić: Wejdziesz, gdy zjesz "posmutniający" owoc. Są w lesie.

■ 100. The Evil Earth Pig Plate
Kiedy: Obejrzyj earth statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.
Co robić: Teleportuj się do Circus Village. Statuetka jest tuż obok miejsca, gdzie się pojawisz. Użyj na niej earth magic.

■ 101. The Evil Flame Pig Plate
Kiedy: Obejrzyj flame statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.
Co robić: Użyj flame magic na flame statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.

■ 102. The Evil Ghost Pig Plate
Kiedy: Obejrzyj ghost statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.
Co robić: Użyj ghost magic na statuetce w Laugh/Cry Forest. Jest przy miejscu, gdzie była kiedyś druga wiedźma.

■ 103. The Evil Ice Pig Plate
Kiedy: Obejrzyj ice statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.
Co robić: Użyj ice magic na ice statue w Ranch Summit. Na samej górze, gdzie znalazłeś rare squid.

■ 104. The Evil Water Pig Plate
Kiedy: Obejrzyj the water statue w kopalni w miejscu ze statuetkami.
Co robić: Idź do Water Temple skrótem z dolnej części kopalń. Tam w prawo. Użyj water magic.

■ 105. The Fuel That Burns Well
Kiedy: W Coal Mining Town porozmawiaj z kolesiem po prawej, przy taśmociągu.
Co robić: Zdobądź power coal i przynieś mu.

■ 106. The hidden diary
Kiedy: Gdy pogadasz z podróżnikiem.
Co robić: Znajdziesz go tam, gdzie jest św. Mikołaj. Przesuń wielką skrzynię i wyciągnij notatnik ze skrzyneczki. Dostaniesz Green Key do zielonych skrzyń.

■ 107. The laughing door
Kiedy: Gdy staniesz przed drzwiami z namalowanym wesołym duchem.
Co robić: Możesz wejść tylko, gdy zjesz rozweselający owoc. Jest na przykład za bramą z wielkim duchem.

■ 108. The Nishiki Servants
Kiedy: Dowiesz się po ukończeniu With the Nishiki.
Co robić: Wejdź do mysiego domku w wiosce cyrkowców Circus Village. Pogadaj z Bluie (szczurek z niebieskim ogonkiem) i wróć do Mouse Temple.

■ 109. The Other Side Of the Waterfall
Kiedy: Gdy wejdziesz na dach domku wynalazcy przy Waterfall of the Heavens
Co robić: W Water Temple obok miejsca gdzie znajduje się Golden Tower. Przejdź przez drzwi w wodospadzie.

■ 110. The Stuck Fishhook Line
Kiedy: Porozmawiaj z rybakiem przy Waterfall of the Heavens.
Co robić: Wejdź na czerwony dach po prawej i odepnij haczyk.

■ 111. The Tiny Mouse's House
Kiedy: Stań przed drzwiami prowadzącymi do Tiny Mouse's House.
Co robić: Zrób się malutki dzięki Tiny Tomba/Mini Tomba i wejdź przez drzwi.

■ 112. The Ultimate Sculpture
Kiedy: Kiedy dasz lodowy blok rzeźbiarzowi w Ranch Summit.
Co robić: Wyjdź i wróć jak skończy robotę.

■ 113. The Washing Machine Fuse
Kiedy: Kiedy znajdziesz large fuse. Jest w Tool Shed.
Co robić: Daj kolesiowi w Kujara Washing Shed, po wypraniu Kujar (Wash the Kujara).

■ 114. Tiny Mouse's Berry Nuts
Kiedy: Porozmawiaj z myszami w mysim domku w Town of the Fisherman.
Co robić: Chcą żebyś przyniósł im Berry nuts. Zbierz ich 100.

■ 115. Tiny Tomba/Mini Tomba
Kiedy: W Water temple, gdy znajdziesz rare crab, idź w górę. Będzie tam koleś przy urządzeniu z brakującymi elementami. Strzel jakąś gadkę do niego.
Co robić: Przynieś mu brakujące części o maszyny (cog).

■ 116. Too Dark To See
Kiedy: Idź do pierwszego pomieszczenia, po wsadzeniu okrągłej części w Water Temple.
Co robić: Zanieś mu snow firefly box. Pudełko znajdziesz w drzwiach z duszkiem, obok.

■ 117. Trolley Ticket
Kiedy: Kiedy dostaniesz trolley ticket od ludzika z poczwórnego domku w Coal Mining Town.
Co robić: Idź do Pipe Area do kolejki i przejedź się nią.

■ 118. Turbo Trolley
Kiedy: Wróć do kolejki po wykonaniu Make A Light Alloy.
Co robić: Przejdź grę "kolejkową" nowym wagonikiem.

■ 119. Unmoving Blessed Priest
Kiedy: Pogadaj ze świnią przy fontannie w wiosce cyrkowców (Circus Village).
Co robić: Podlej wszystkie kwiatki w grze i wróć do fontanny.

■ 120. Use pig suit to talk.
Kiedy: Gdy dotrzesz do wioski, gdzie mieszkańcy zamieniani są w świnie (Circus Village). Za lasem.
Co robić: Użyj closet key (wisi na ścianie przed wejściem, po prawej stronie) w szafie, w Circus Warehouse. Pogadaj z którąkolwiek ze świń.

■ 121. Use the rock Crab for balance.
Kiedy: W lesie, gdy dotrzesz na koniec wielkich wag i wejdziesz w drzwi.
Co robić: Przynieść przestraszonemu faciowi skalnego kraba - jest na końcu kolczastego chodnika w lesie. Na skrzyniach żółtych.

■ 122. Use The See Saw
Kiedy: Pogadaj ze świnią na górze w Circus Village.
Co robić: Znajdź piłkę (jest przy Warehouse) i dotocz ją do huśtawki na dole. Połóż piłkę z jednej strony, a z drugiej palnij młotem. Piłka poleci na górę. Wejdź na górę i przetocz ją do następnej huśtawki i zrób to samo. Piłka rąbnie ptaszka w dziób i upuści on trójkątną część do maszyny. Część zanieś facecikowi w Control Shed.

■ 123. Wake Up the Giant Fish
Kiedy: Gdy znajdziesz wielką rybę w Water Temple.
Co robić: Przynieś harfę syrence.

■ 124. Wash The Kujara
Kiedy: Zagadaj do kolesia w Kujara Washing Shed.
Co robić: Zagraj w mini-grę - trzeba powrzucać Kujary do pralek.

■ 125. Wash the strange lump
Kiedy: W domku Tabby.
Co robić: Umyj bryłę w Washing Machine - jest na dole drabiny, przed którą zasypać trzeba dołek (w Bury it in the sand). Niedaleko domku Tabby.

■ **126. What's inside the Mud**
Kiedy: Zdobądź mudball z Pipe Area.
Co robić: Umyj mudball w Underground Machine Room w Coal Mining Town.
■ **127. Where is the bird's nest?**
Kiedy: Gdy złapiesz kurczaki.
Co robić: Podejdź do gniazdka w tle planszy i wespnij się na drzewo.
■ **128. Where's My Son**
Kiedy: Gdy spotkasz kobietę w domku przy wejściu do górników (Coal Mining Town).
Co robić: Odwiedź kobietę raz jeszcze po wykonaniu zadania G. Plants For Healing.
■ **129. Who's the Liar**
Kiedy: Pogadaj z dziewczyneczkami w Operations Room, w Ranch Summit po wykonaniu Ready Or Not, Here I Come.
Co robić: Zagraj w mini gierkę. Musisz trzy razy pod rząd zgadnąć, która sikoreczka kłamie.
■ **130. Wind it up**
Kiedy: Gdy pogadasz z kolesiem łowiącym ryby na skarpie.
Co robić: Na wiszącej koło płonącego domu macie wisi stalowa "gwiazdka". Musisz ją zabrać i zanieść do domu na skarpie. W drugą stronę, niż do wędkarza, z którym rozmawiasz, gdy pojawia się to zadanie.
■ **131. Win's windmill**
Kiedy: Po tym jak zgasisz domek z krabem.
Co robić: Trzeba dotrzeć do domu Wina - to ten koleś od krabów, przy wodospadzie.
■ **132. Witch's Concoction**
Kiedy: Pogadaj z czarownicą Mizuno przy wejściu do lasu. Jest za śmiejącymi się drzwiami.
Co robić: Daj czarownicy jakiś składnik wywaru: Anemone's Icy Dregs lub Anemone's Hot Dregs.
■ **133. With the Nishiki Bird**
Kiedy: W Mini Temple porozmawiaj z myszą (znajduje się po lewej stronie od Golden Tower)
Co robić: Przenieś się do Starting Beach. Idź do drzewa, zrób się malutki i wejdź na nie. Musisz mieć ze sobą Nishiki wings i wykonane Where is the bird's nest?.
■ **134. Wormy Charles**
Kiedy: Pogadasz z Charlesem w małej jaskini, pod drzwiami z duszkiem w Deep Forest.
Co robić: Skocz na gąsienicę po załatwieniu zadania Potato Bug Eates Leaves.

ZADANIA DODATKOWE

Jeśli masz kartę pamięci z pierwszej części przygód Tomby, to możesz ją włożyć w Mouse Temple. Konsola zgra stan twojej gry i gdy twoje aktualny punkty AP przewyższą te z TOMBA, będziesz miał dostęp do dodatkowych misji.

+1. A Large Flower Seed
Kiedy: Wróć Chimney Shed w Kujara Ranch Area, będą tam karzełki - pogadaj z nimi.
Co robić: Idź do miejsca, gdzie stoi Holy Tree, teraz na prawo - znajdziesz nasionko. Posadź je w Circus Town (na drugim poziomie planszy), poczekaj aż wyrośnie kwiatek i zanieś go karzełkom.
+2. Invisible Mirror
Kiedy: Gdy pogadasz raz jeszcze z Mizuno, wiedźmą w lasu.
Co robić: Idx do Kujara Summit, w pobliżu płaczliwych drzwi. Będzie tam lodowy blok. Rąbnij w niego i zabierz lustro, które zostanie. Zanieś wiedźmie.
+3. Yan of the Hidden Village
Kiedy: Znów pogadaj z chłopcem w świńskim ubranku w wiosce cyrkowców.
Co robić: Wejdź do śmiejacych się drzwi w tej wiosce i pogadaj z Yanem.
+4. 100-year Old Man
Kiedy: W Water Temple, na samym końcu będzie amulet. Weź go.
Co robić: W płaczliwych drzwiach, w Water Temple, jest staruszek - daj mu amulet.

ROZDZIAŁ II: GDZIE SZUKAĆ?...

■ **Evil Earth Pig:** Na samej górze Kujara Ranch. Jeszcze nad huśtawkami.
■ **Evil Flame Pig:** Ubierz się w świńskie wdzianko do pływania i rzuć się w wodę. Wpłyń do jaskini i tam znajdziesz bramę.
■ **Evil Ghost Pig:** Pod rurą prowadzącą do Trolley Entrance w Pipe Area.
■ **Evil Ice Pig:** Na samej górze Water Temple, w pomieszczeniu zwanym The Other Side of the Waterfall.
■ **Evil Water Pig:** Wespnij się na daszek altanki przy wodospadzie za wioską rybaków. Skocz w kierunku, z którego przyszedłeś - brama będzie w powietrzu.
■ **The Last Evil Pig:** Zejdź w dół łańcuchem w Pipe Area. Pogadaj z Kainenem i wejdź do nowego pomieszczenia.
■ **1/2 Spell of Courage:** Dostaniesz po wykonaniu Let's Make A Pot.
■ **1/2 Spell of Courage:** Dostaniesz po wykonaniu Where's My Son.
■ **1/2 Spell of Strength:** Dostaniesz po wykonaniu Who's the Liar.
■ **1/2 Spell of Strength:** Dostaniesz po wykonaniu Closed Clamshell.
■ **1/2 Spell of Wisdom:** Dostaniesz po wykoaniu Escaped Kujara.
■ **1/2 Spell of Wisdom:** Dostaniesz po wykoaniu Collect the Snow Fireflies.
■ **Anemone's Icy Dregs:** W Ranch summit wrzuć w usta obu polipów w tej krainie jakiegoś przeciwnika i rozwal polipy zimnym bumerangiem.
■ **Anemone's Burning Dregs:** W Pipe area wrzuć obu polipom w krainie przeciwników w usta i rozwal je.
■ **Baked Banana:** Weź banana i upiecz go w piecu w pomieszczeniu z maszynami w mieście górników.
■ **Banana:** Wisi na łańcuchu pod zwodzonym mostem w Pipe Area.
■ **Boiled Potato:** Postaw ziemniaka (potato) pod kranem w Pipe Area i walnij młotem dwa razy. Ziemniak się ugotuje.
■ **Big Piece Of Meat:** W kawiarence w mieście górników - jest tuż obok kucharza.
■ **Big Sack:** Na półce skalnej w pierwszej śnieżnej krainie. Trzeba od wejścia iść w górę, w lewo i w dół na półkę - worek jest w kuli śniegu, którą trzeba najpierw rozbić.
■ **Bird Clothes:** dostaniesz po wykonaniu The Stuck Fishook Line.
■ **Blue Chick:** Inside an egg on the 2nd see saw at the beginning of the game.
■ **Blue Fruit:** Zawieszony w powietrzu na lewo od Forest Entrance.
■ **Blue Key:** Malarz da ci go po wykonaniu zadania More blue for the picture.
■ **Boomerang:** Na moście z siatki, jaki podnosisz w Town of the Fisherman.
■ **Bombs:** Idź do pierwszych drzwi, w budynku, na początku Pipe Area. Walnij młotem w grzybek przed nimi. W środku są bomby.
■ **Bucket:** Wisi na sznurku przed płonącym domem w Town of the Fisherman.
■ **Carpenter's Book:** Wyleci ze studni w wiosce cyrkowców, dostaniesz po wykonaniu Let's Lift the Lid.
■ **Chicks Food:** Jest w czerwonej skrzyni w Pipe Area.
■ **Clay:** Pod zwodzonym mostem w Pipe Area jest łańcuch. Gdy go pociągniesz wyjedzie półeczka z grudką mułu. Pozbieraj grudki i idź je umyć.
■ **Clay Spatula:** Idź przez ulicę, na której dostaniesz to zadanie. Pogadaj z kolesiem. Gdy odejdzie sprawdź pot.
■ **Closet Key:** Daj świniakowi na szczycie huśtawek w wiosce cyrkowców trójkątną część do maszyny, przejdź po moście i zabierz klucz wiszący obok drzwi.
■ **Coal Mine Bell:** Jest w niebiekiej skrzyni, za płotkiem w mieście górników. Musisz walnąć jeden ze słupków (różni się) młotem i wejść po niego.
■ **Cold Powder:** Dostajesz, gdy ukończysz Witch's Concoction.
■ **Crab Basket:** W Waterfall of the Heavens. Na lewo od wysokiego mostu.
■ **Crystal:** W Water Temple, idź w prawo, trochę za machinę z kolistą częścią. Widać go.
■ **Crystal Panel:** Crystal Artisian z Water Temple daje ci go, gdy zaniesiesz mu kryształ.
■ **Doka Pin:** Jest na szczycie Wisdom Tower, trzeba użyć fire hammera na bloku skalnym i wyjąć z białej skrzyni.
■ **Donglin Bell:** Dostaniesz go pokonując strażnika w lesie (Forest Entrance).
■ **Dried Fish:** Użyj small fish na sieci wiszącej w mieście rybaków, koło pomp i ugaszonego domu. Trzeba ją opuścić, użyc rybek i podnieść. Idź sobie gdzieś i wróć za jakiś czas.
■ **Earth Pig Bag:** Dostaniesz ją, gdy rozwalisz pomnik w podziemiach w wiosce cyrkowców.
■ **Fast Pants:** Są w czerwonej skrzyni w Win's Windmill, domku przy wodospadzie na początku.
■ **Fire Hammer:** Dostaniesz go ukończywszy Bring the Big Sack.
■ **Flame Pig Bag:** Gran da ci go po ukończeniu Deliver It To Gran.
■ **Getwell Plant:** Dostaniesz go w wiosce cyrkowców, gdy zejdziesz w dół po drabince i przejdziesz przez drzwi.
■ **Glacier Boomerang:** Na szczycie Tower of Courage. W zielonej skrzyni.
■ **Golden Crab:** Pierwszego dostaniesz ugasiwszy pożar w mieście rybaków, drugi jest w Waterfall of the Heavens na deskach i pierwszej "baszcie" - na jej daszku.
■ **Golden Fishhook:** Aby go zdobyć musisz walić we wszystkie beczki w mieście rybaków tak, by były czerwonym do góry. Potem idź do akweduktu nad wodospadem - haczyk jest na dnie jednego z nich.
■ **Golden Moon:** Dwa razy ukończ całą mini grę polegającą na praniu Kujar.
■ **Golden Powder:** Od świni w Golden Tower. Trzeba mu pierwej dostarczyć: Golden Sun, Golden Moon, Golden Star, Doka Pin, Torch Hammer i Glacier Boomerang.
■ **Golden Star:** Dostaniesz, gdy ukończysz Berry Nut Gathering Harvest.
■ **Golden Sun:** Dostaniesz ukończywszy Turbo Trolley.
■ **Grapple:** Trzeba młotkiem powbijać drewniane paliki w lesie (Laugh/Cry Forest).
■ **Green Key:** Dostaniesz go ukończywszy The Hidden Diary.
■ **Hammer:** Dostaniesz ukończywszy Wash the Strange Lump.
■ **Harp's Left Side:** Jest w water tank room, w Water Temple. W rogu w wodzie.
■ **Harp's Right Side:** Jest na samej górze (jeszcze nad krabem) - po lewej w niebieskiej skrzyni.
■ **Hash Brown Sandwich:** Przynieś Boiled Potato kucharzowi w mieście górników.
■ **Hexagon Gear:** Jest zamrożony w bloku lodu w Ranch Summit. W miejscu, gdzie trzeba się przeciskać - po drodze. Nie sposób przegapić.
■ **High Pitch Pearl:** W białej skrzyni w Water Temple, obok miejsca, gdzie dostaiesz white key.
■ **High Purity Hardonium:** Wrzuć low purity hardonium do pieca w mieście górników. Piec jest w pomieszczeniu z maszynami.
■ **High Purity Lightomite:** Wrzuć low purity lightomite do pieca w mieście górników. Piec jest w pomieszczeniu z maszynami.
■ **Hot Powder:** Dostaniesz, kiedy zaniesiesz wiedźmie Mizuno Anemone's hot dregs.
■ **Ice Candy:** Otrzymasz, kiedy będąc w ubranku Lodowej świni (Ice Pig) rzucisz na jakiegoś wroga zaklęcie.
■ **Ice Pig Bag:** Otrzymasz kończąc Static Explosion.
■ **Itching Salve:** Wespnij się po wysokiej drabinie w Ranch Summit. Podfruń w lewo - jest w bloku lodu.
■ **Large Fuse:** W pomieszczeniu tool shed w Ranch Summit. W lewo i na dół.
■ **Light Alloy:** Połącz w combining machine (w mieście górników): high purity hardonium i high purity lightomite.
■ **Low Pitch Pearl:** Idź w górę i płyń pod prąd. Najpierw miniesz tę perłę nad sobą - jest w połowie małego wodospadu. Musisz spłynąć tym wodospadem w dół i złapiesz perłę.
■ **Low Purity Hardonium:** Obmyj jedną z mudballs, znalezionych w Pipe Area.
■ **Low Purity Lightomite:** Obmyj jedną z mudballs, znalezionych w Pipe Area.
■ **Master's Pot:** Dostaniesz ofiarowując kolesiowi w tool shed w mieście górników.
■ **Max Vitality:** Dostaniesz po wykonaniu Wormy Charles.
■ **Mermaid Bucket:** Dostaniesz po wykonaniu Secret of the Aquatic Plant.
■ **Mermaid's Harp:** Uzyskasz zbierając cztery części harfy: Harp's Left Side, Harp's Right Side, High Pitch Pearl, Low Pitch Pearl.
■ **Mermaid Scale:** Dostaniesz po ukończeniu Lost and Found.
■ **Minitta Bell:** Da ci go myszka, z mysiego domku w Water Temple. Po wykonaniu Tiny Tomba/Mini Tomba.
■ **Mountain Peach:** Na winorośli w Kujara Ranch.
■ **Mudballs:** Można je znajdowac w kopalni na platforemkach wyciąganych na łcuchach.
■ **Mystery Mushroom:** Za płaczącymi drzwiami w Ranch Summit.
■ **Mystery Reflector:** W Kujara Ranch puść się w prawo: po słupkach wiszących, po półkach. Na samiutkim końcu jest ptasie gniazdo - w nim jajo. W jaju reflector.
■ **Nishiki's Wings:** W Mouse Temple, tuż obok wielkiej ryby w Water Temple.
■ **Normal Fruit:** Za śmiejącymi się drzwiami w koaplni (Pipe Area).
■ **Paon Grass:** Dostaniesz w wiosce cyrkowców od staruszka w Pig Tribe Hall.
■ **Pig Ball:** Dostaniesz ukończywszy Collect Ice Candy.
■ **Pig Clothes:** W szafie w Circus Warehouse.
■ **Pig Nose Panels:** Są w skrzyniach ze znaczkiem AP rozrzuconych po całym świecie. Ich lokacje to:
1. Tuż za mostem z sieci w mieście rybaków.
2. Dokładnie pod nią w mysim domku.
3. W kopalni, na dole przy ścianie.
4. W Kujara Ranch, po drodze do Mystery Reflector.
5. W lesie (Deep Forest), na samym końcu kolczastego chodnika.
■ **Power Coal:** W czerwonej skrzyni w kopalni (Pipe Area).
■ **Rare Crab:** W Water Temple. Trzeba iść wysoko w górę.
■ **Rare Fish:** Wisi na wędce, za pierwszym domkiem jaki miniesz w grze w mieście rybaków.
■ **Rare Shrimp:** Na skrawku gruntu tuż nad wodą jest małe kowadełko. Trzeba w nie rąbnąć młotem. Wyskakiwać będą nad wodę różne rzeczy - trzeba zdążyć je wyłapać. Zwłaszcza zwierzątko.
■ **Rare Squid:** W Ranch Summit, na górze na końcu murka z płotkiem. Wewnątrz bąbelka z wodą.
■ **Red Chick:** Wewnątrz jaja, które jest na środku wielkiej pompy na samym początku gry. Wepchnij jajo do beczki na końcu pompy.
■ **Red Key:** Dostaniesz ukończywszy Win's Windmill.
■ **Rock Crab:** Idź w lewo w lesie (Deep Forest). Jest na żółtych skrzyniach, na końcu kolczastego chodnika.
■ **Round Cog:** Leży na słupie na początku Water Temple.
■ **Seeds Of Strength:** Zbiera się je wmini-grze, w wagoniku kopalnianym.
■ **Small Fish:** Pełno ich się wala w kałuży pod pompami i w bańkach w mieście rybaków (Town of the Fisherman).
■ **Snow Fireflies:** ich ilość jest następująca: 10 w Kujara Ranch, 1 w lesie (Forest Entrance). 5 w Snow Firefly Nest, 4 już u kolesia, który chce ich dwadzieścia w misji - Collect Snow Fireflies.
■ **Spoon:** jest przy wodospadzie na początku gry, między dwoma bąblami wody. Rozwal je grapplem, albo spadnij między nie.
■ **Squirrel Clothes:** W zielonej skrzyni tuż obok miejsca, gdzie dostaniesz green key.
■ **Star Shaped Cog:** Wisi na siatce koło płonącego domu w mieście rybaków.
■ **Steak Sandwich:** Przynieś kawałek mięsa (big piece of meat) kucharzowi w Pipe Area.
Swimming Pig Suit: Da ci go syrenka w Water Temple, gdy ją uratujesz.
■ **Taboo Fruit:** Dostaniesz, gdy załatwisz Taboo Fruit.
■ **Tiny Flame Pig:** Traf świnię używając pig ball w Pipe Area.
■ **Tiny Flying Pig:** Traf świnię używając pig ball w mieście rybaków.
■ **Tiny Ghost Pig:** Traf świnię używając pig ball w lesie (Forest).
■ **Tiny Ice Pig:** Traf świnię używając pig ball w Ranch Area.
■ **Tiny Water Pig:** Traf świnię używając pig ball w Water Temple.
■ **Toradako Remover:** Dostaniesz po ukończeniu po raz pierwszy mini-gry z praniem Kujar.
■ **Torch Hammer:** W Strength Tower. W niebieskiej skrzyni.
■ **Traveler's Diary:** Zejdź w Ranch Area przez komin - tam, gdzie był Mikołaj. Popchnij wielką skrzynię i wejdź do klatki. Zeszyt jest w skrzyni.
■ **Triangle Gear:** Dostaniesz go kończąc Use the See-Saw.
■ **Trolley Rail:** Dostaniesz po ukończeniu Blast the Rock.
■ **Trolley Ticket:** dostaniesz od kolesia w tool shed w mieście górników (Coal Mining Town).
■ **Turbo Pants:** W czerwonej skrzyni, która mieści się w domku, przez który trzeba przejść, by dotrzeć do Deep Forest.
■ **White Key:** Dostaniesz po ukończeniu Sink the White Platform.

SHAOLIN™

Jak się okazało bez drugiej części FAQ do Shaolin ani rusz. Oto, na waszą prośbę, elegancko podane wszystkie techniki specjalne do tej niesamowitej gry.
Czy potrzebujecie czegoś jeszcze? Piszcie.
Jeszcze w to trochę pogram.

txt: Grabarz

1. KLAWISZE

Dla wygody przypominamy klawiszologię :

Krzyżyk (w skrócie KRZ) - cios ręką
Kwadrat (w skrócie KW) - blok
Kółko (w skrócie KO) - cios nogą
Trójkąt (w skrócie T) - rzut (atak kombinowany)
L1 - przełączenie głównego przeciwnika w grupie (aktualnym jest ten, nad którym świeci czerwone serduszko)
L2 - przełącznik stancji,
R1 - podskok, R2 - niskie ataki

Kierunki: l - lewo, g - góra, d - dół, p - prawo

sidestep - oznacza krok w bok - w głąb areny, lub w stronę ekranu telewizora, gdy stoi bokiem

Oto także znaczki, których będę używał do kodowania technik:

+ - oznacza wciśnięcie dwu klawiszy na raz, np. p+T oznacza, że trzeba wcisnąć w tym samym momencie prawo na rozetce kierunków i trójkąt.

, - oznacza, że trzeba wcisnąć klawisze jeden po drugim, np. KRZ, T oznacza, że najpierw musisz wcisnąć prawo, a potem trójkąt.

; - oznacza, że możesz użyć albo klawisza po prawej stronie znaczka, albo tego po lewej, np. p; T oznacza, że możesz wcisnąć albo prawo, albo trójkąt, a technika i tak wyjdzie.

... - wielokropek oznacza, że trzeba chwilę przytrzymać klawisz podany przed nim - np. ładuje się w ten sposób pozycje.

2. TECHNIKI

Postanowiłem zachować oryginalną pisownię. Bo tak naprawdę tłumaczyć nie ma sensu. Albo dawać z nazwami w oryginale, albo bez nazw. Ale niektóre techniki nazywają się tak fajnie, że trochę mi się zrobiło żal.

Drunken Boxing

Scrubbing the Back: L2...
Monkey Steals Peaches: KRZ
Drunkard Flirts: l+KO
Hanstand Kicks: KO, KO, KO
Low Sweep: R2+KO, KO, KO, KO, KO
Deceitful Drunk: l, l+KO
Sidestep: Klawisz kierunku+KW
Sidestep Back Press: Sidestep+KRZ

Combosy:
Leaning Kick Combo: KO, KO, KO
Somersault Strike Combo: R2+KO, R2+KO, KO
Drunken Stumble Combo: p+KRZ, KRZ, KRZ, KRZ
Overhand Swing Combo: p, l+KRZ, KRZ

Rzuty:
Rinsing the Laundry: KRZ+KW
Drunk Evasion: p+KRZ+KW

Techniki specjalne:
Drunkard Toast: l+T ; g+T ; d+T
Mighty Drunkard Combo: l+KRZ, KRZ, KRZ, KO, KRZ

Eight Extremities Fist

Low Inward Pozycja: L2...
Punch: KRZ
Rushing Charge Punch: p+KRZ
Twisting Shoulder Strike: l+KRZ
Low Reverse Punch: d+KRZ
Sidestep: Klawisz kierunku+KW
Sidestep Open Gate: KRZ

Combosy:
Rapid Punch Combo: p+KRZ, KRZ, KRZ
Pressing Charge Combo: p+KRZ, KRZ, p+KRZ, KRZ
Raking Press Combo: g+KRZ, KRZ, KRZ
Raking Reverse Body Combo: g+KRZ, g+KRZ, KRZ
Double Forward Kick Combo: l, l+KO, KO
Stomping Punch Combo: d+KRZ, KRZ, KRZ
Raking Body Press Combo: d+KRZ, d+KRZ, KRZ
Overhand Lifting Combo: l+KRZ, KRZ, KRZ
Overhand Reverse Combo: l+KRZ, KRZ, l+KRZ
Kicking Rake Combo: l+KO, KRZ, KRZ, KRZ
Kicking Open Gate Combo: l+KO, KRZ, l+KRZ, KRZ

Rzuty:
Open Arm Break: KRZ+KW
Dan Tien Strike: p+KRZ+KW ; l+KRZ+KW ; d+KRZ+KW
Single Palm Strike: l+T ; d+T ; g+T

Techniki specjalne:
Wrist Strike Combo: R2+KO, KRZ, KRZ, KRZ, p+KRZ
Wrist Strike Combo II: R2+KO, KRZ, KRZ, KRZ, KRZ

Hung Gar

Pozycja smoka (Dragon)
Pozycja smoka: L2 (+R2)...
Arhat Punch Combo: KRZ
Rising Black Dragon Claw: p+KRZ
Tilted Dragon Kick: KO

Pozycja tygrysa (Tiger)
Pozycja tygrysa: L2(+p)...
Arhat Punch Combo: KRZ, KRZ
Jabbing Tiger Strike: KRZ
Butterfly Palm: p+KRZ

Pozycja żurawia (Crane)
Żuraw: L2 (+l)...
Jabbing Tiger Strike Combo: KRZ, KRZ, KRZ
Spinning Crane Combo: p+KO
Relentless Crane Combo: KRZ, R2+KO

Pozycja węża (Snake)
Wąż : L2(+g)...
Crane Pecking Temple: p+KRZ
Snake Rising Strike: KRZ
Snake Coil and Lunge: p, p+KRZ
Snake Spin and Sweep: p+KRZ, KO

Pozycja lamparta (Leopard)
Lampart: L2(+p)...
Leopard Rising Strike: KRZ,KRZ
Leopard Swings Tail: KRZ,KRZ
Leopard Lunge Strike: l+KRZ
Sidestep: Klawisz kierunku+KW

Combosy:
Overhand Swing Combo : p+KRZ, KRZ,KRZ,KRZ,KRZ
Lunging Long Fist Combo : l+KRZ, KRZ,KRZ
Bow Pozycja Combo : g+KRZ, KRZ

Rzuty:
Leopard Claw: P+G

Techniki specjalne:
Leopard Hug: T+U ; T+L ; T+D
Fire Arrow Combo: p, l, p+KRZ, KRZ, KRZ

Jeet Kune Do

Boxing Shuffle: L2...
Fist of Fury: KRZ
1 Inch Punch: l+KRZ
Wing Arm Strike: p, p+KRZ
Dragon Side Kick: p+KO
Front Kick: g+KO
Sidestep: Klawisz kierunku+G
Side Strike: Sidestep+KRZ

Combosy:
1-2 Uppercut: KRZ, KRZ, KRZ
1-2 Side Kick: KRZ, KRZ, p+KO
Dragon Tail Combo: KRZ, KRZ, l+R2+KO
Triple Dragon: d+KO, KO, KO
Double Low Blow: R2+KRZ, R2+KRZ
Dragon Smash: KRZ, l+KO, p+KRZ
Feint Kick Combo : KRZ, KRZ, R2+KO, KO
Dragons Edge: p+KRZ, KRZ, KRZ, KO
Savante Kick: R2+KO, R2+KO, KO

Rzuty:
Knee Kick Foot Stomp: KRZ+KW
Side Elbow: KRZ+KW(w prawo)
Face Kick Shoulder Lock: KRZ+KW(w lewo)
Counter Death Lock: p+KRZ+KW

Techniki specjalne:
Back Reverse Foot Kick: l+T
Heel Spin Kick: d+T
Reverse Foot Kick: g+T
Muay Thai Kick Combo: l+KO, KO, KO, KO, KO

Shaolin

Pozycja Won Fei Hung: L2...
Long Fist Side Punch: KRZ
Double Kick: KRZ
Rolling Spin Kick: l+KO
Iron Broom Sweep: R2+KO
Sidestep: Klawisz kierunku+G
Sidestep Palm: Sidestep+P

Combosy:
Punching Lunge Palm Combo: KRZ, KRZ, KRZ
Iron Broom Combo: l+KO , l+R2+KO , l+KO
Wu Shu Flip: l,KRZ+KO , l, KRZ+KO , p+KO
Elbow Open Punch Combo: KRZ, d+KRZ, KRZ, KRZ, KRZ, KRZ
Continuous Spin Kick Combo: KO, KO, KO, R2+KO
Double Kick Combo: g+KO , l+KRZ

Rzuty:
Rolling Throw Attack: KRZ+KW
Throw: KRZ+KW

Techniki specjalne:
Spining Crescent Kick: l+T ; g+T ; d+T
No-Shadow Kick: p, l, p+KO

T'ai Chi Chuan

Low Single Whip Pozycja: L2...
Rising Heaven: g+KRZ
Rising Heel Kick: p, p+KO
Sidestep: Klawisz kierunku+KW
Sidestep Shoulder: Sidestep+KRZ

Combosy:
Palm Shoulder Push Combo: KRZ, KRZ, KRZ, p+KRZ
Chi Push Combo: R2+KRZ, KRZ, KRZ, KRZ
Side Axe Kick Combo: KRZ, KRZ, p+KO, KO
Snapping Whip Combo: d+KO, KO
Rising to Heaven Combo: d+KRZ, g+KRZ, KRZ
Rising Heel Combo: d+KRZ, g+KRZ, p+KO

Rzuty:
Relentless Punch Roll: KRZ+KW
Throw to Heel: KRZ+KW

Techniki specjalne:
Reverse Whip Kick: l+T ; g+T ; d+T
Grand Ultimate Combo: p+KRZ+KW, KRZ+KW, KRZ+KW

RESIDENT EVIL
Gun Survivor

OTO PODANY NA TACY SPOSÓB NA UKOŃCZENIE GUN SURVIVORA. GRA NIE JEST NAJCIEKAWSZA, ALE... W KOŃCU TO NOWY RESIDENT. BANAN.

GUNY SURVIVORA

Skoro gra nazywa się GUN SURVIVOR to i nie ma się co dziwić, że podstawową sprawą braną podczas podsumowywania wyników jest ilość spluw, które zdobyło się w trakcie rozgrywki.

W sumie na zgarnięcie czeka ich osiem - cztery pistolety, shotgun, wyrzutnia granatów, magnum oraz wyrzutnia rakiet. Tej ostatniej nie można nigdzie znaleźć - jest ona nagrodą, którą dostaje się za ukończenie gry z wynikiem S. By zebrać wszystkie bronie należy ukończyć grę kilka razy - w trakcie rozgrywki trzeba bowiem dokonywać wyborów ścieżek, z których nie ma już powrotu. A bronie są tak sprytnie poutykane, że nie można zgarnąć ich wszystkich za jednym przejściem. Dlatego podaję gdzie można znaleźć jaką spluwę:

Pistolet A: zaczynasz z nim grę
Pistolet B: jest w szpitalu - patrz droga 2B.
Pistolet C: jest w Arcade room - patrz droga 2 A
Pistolet D: jest w bibliotece - patrz droga 2C
Shotgun: jest w łaźni (więzienie) - tam gdzie kręci się czterech zombiaków
Granatnik: na dachu samochodu na parkingu Umbrelli
Magnum: w pomieszczeniu z niesprawną windą
Wyrzutnia rakiet: skończ grę z oceną S

Aby kontynuować grę z broniami zdobytymi poprzednim razem proponuję korzystać z opcji Continue w menu głównym - dzięki temu będziecie mogli zebrać wszystkie sekrety. Kwestia amunicji. Do pistoletów wszystkich czterech "literowych" pistoletów oraz wyrzutni granatów mamy nieskończoną amunicję. Do shotguna, magnuma i granatnika - trzeba szukać. Najłatwiej jest zgarnąć te pociski od pana Tyranta - miękki jest jak trzeba, a po każdej śmierci zostawia jakąś amunicjową niespodziankę. w sumie w porządku z niego gość. Aż żałuję, że w RE3 poszedł do piachu.

CIEKAWOSTKI

Po pierwsze - w tej akurat części przygód wśród zombiaków nie natraficie na żadne maszyny do pisania czy skrzynie do przechowywania przedmiotów.

W świetle powyższej sytuacji mam dla was dwie dobre wiadomości.
Najpierw chcecie dobrą czy złą?
Ok. No więc podczas gry nie można save'ować...
O Pan z ostatniego rzędu! Proszę jeszcze nie wychodzić! Nie dokończyłem!
... ale za to są cztery kontynuacje pozwalające na rozpoczęcie od momentu śmierci. Chociaż tak niezupełnie. Na dobrą sprawę to gra cofa do miejsca sprzed poprzedniego wyboru.
O wyborach przeczytacie zaś poniżej.
To była ta zła wiadomość.
Teraz ta dobra.
Skrzynie są zbędne ponieważ kieszeń naszego zucha ma nieograniczoną pojemność. Dzięki temu można w niej upchnąć absolutnie dowolną ilość roślinek, kluczyków i spluw. Nieźle, nie?

PRZECIWNICY

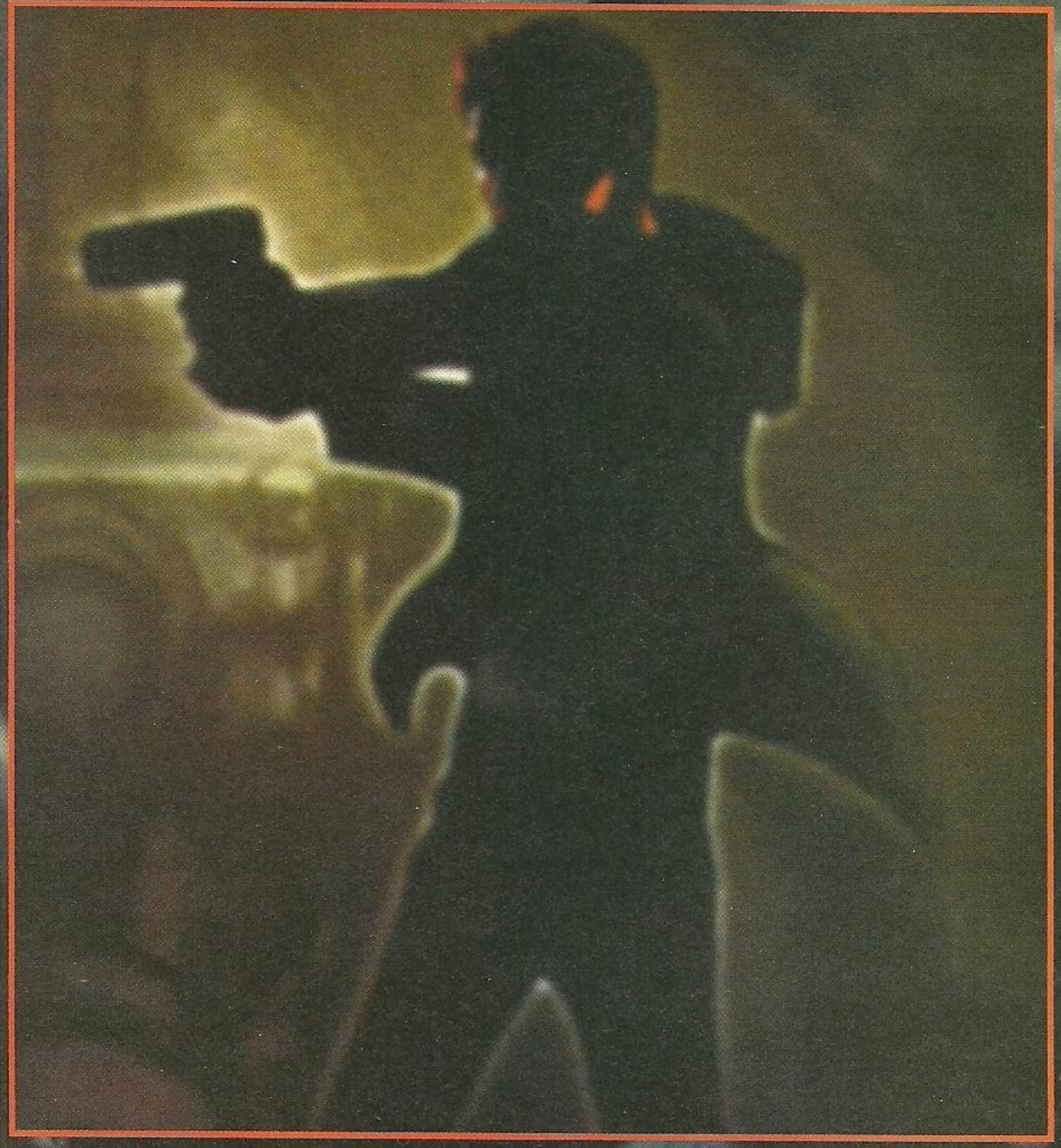
A propos walki. Pamiętajcie o szybszej metodzie przeładowywania broni (do ekranu opcji przy pomocy przycisku Start, a potem połączenie amunicji z pistoletem przy pomocy środkowych krzaczków). W ten sposób zaoszczędzicie cenny czas. A podczas walki z zombiakami przydaje się L1 - obrót postaci.

■ Zombiaki
Podstawowi nieszczęśnicy. Z reguły występują w grupach. Kiedy wchodzisz do jakiegoś nowego pomieszczenia - szybko rozejrzyj się na prawo i lewo - zombiaki lubią osaczać swoje ofiary. W dodatku starają się zbliżać z kilku stron naraz - dlatego nie koncentruj się od razu na grupce tych dwóch z przodu - pewnie tuż obok stoi dwóch innych, którzy tylko czekają aby cię dorwać. Zombiak zwykły to około 5-6 strzałów z normalnego pistoletu, ten obdarty ze skóry - nieco więcej. Ale dosyć łatwo się zombiaki obiega, więc jeśli chcesz oszczędzić sobie czasu - nie walcz.
Aha - w niektórych lokacjach zombiaki ożywają - to znaczy, że nawet jeżeli wybiłeś je już wcześniej i tak pojawią się gdy będziesz wracał.

■ Psy
Są dosyć szybkie i także lubią atakować stadami (dwa lub trzy). Kilka strzałów z pistoletu skutecznie je studzi, ale możesz je obiegać.

■ Lickery
Nie są sympatyczne i trochę się trzeba namęczyć. Proponuję jakąś szybką lub potężną broń - najpierw strzelaj z dystansu, a kiedy licker już na ciebie wyskoczy - pruj ile się da. Dzięki temu będziesz trzymał go na dystans - kilka razy trafiony w powietrzu potworek odleci do tyłu i ponowi próbę. W tym czasie szybko przeładuj broń i powtórz czynność. Dwa-trzy powtórzenia i po krzyku. Staraj się jednak nie dopuszczać takiego zbyt blisko - strzela wtedy jęzorem i jest trudniej.

■ Huntery
A ci to już zupełni dranie. Proponuję shotguna (dwa-trzy strzały), albo jakiś mocniejszy pistolet z daleka. Można próbować huntery wymijać, ale nie jest to łatwe - szczególnie gdy jest w parze z kumplem. Kiedy atakują we dwóch - stój nieruchomo, poczekaj aż się zbliżą i strzelaj z shotguna - czym bliżej podejdą tym mocniej dostaną.



■ Nemesis
Zastanawiająco słaby przeciwnik. Mój ulubiony. Jest bardzo powolny. Pruj w niego od momentu ujrzenia z jak najszybszej broni. Przeładowuj zanim skończy się amunicja i staraj się w porę uciekać przed jego ciosami (staraj się strzelać i uciekać w inne miejsce zanim za bardzo się zbliży). Po zmianie dwóch magazynków powinien paść na glebę. A nawet jak cię trafi i tak się nie przejmuj. Nie jest specjalnym siłaczem - inaczej mówiąc jego ciosy są słabe.

■ Kruki
Nie trzeba z nimi walczyć i tylko je ominąć.

■ Pająki
Zwisają sobie spokojnie z sufitu i nie czynią specjalnej krzywdy pod warunkiem, że się na nie nie czeka. No więc nie czekajcie tylko wiejcie. Truciznę można wyleczyć przy pomocy niebieskich ziół.

■ Ćmy
Występują w dwóch egzemplarzach i dość leniwie fruwają. Załatwiać z pistoletu.

■ Goście Umbrelli
Giną szybko, atakują grupami. Są dosyć ruchliwi.

■ Aligatory
Na te przyjemniaczki dobrze jest wyskoczyć z najcięższą armatą.

■ Macki
Załatwiać z pistoletu.

■ Tyrant
Za pierwszym wcieleniem wal w niego z pistoletu (postępując mniej więcej tak jak z Nemesisem). Za drugim razem będzie już szybszy - strzelaj w niego z lepszego sprzętu, ale prawdziwy twardziel dopiero się zbliża. Trzecia, ostatnia forma jest warta jakichś 20 strzałów z magnuma.

OCENY

Kończąc GS, podobnie jak wszystkie inne Residenty dostaje się ocenę, w której pod uwagę brane jest kilka czynników.

Aby uzyskać jak najlepszy wynik dobrze jest zmieścić się w jakimś dobrym czasie (najlepiej około godziny), nie używać spray'ów do leczenia, zebrać wszystkie bronie (oprócz wyrzutni rakiet), celnie strzelać (ponad 75%), nie używać kontynuacji... Jak wiec widzicie aby uzyskać tę ocenę nie wystarczy przejść grę raz czy dwa. Trzeba zrobić to kilka razy, a ten ostatni - wymijać tak dużo przeciwników jak się da, nie zbierać wszystkich przedmiotów i chodzić najkrótszymi drogami.

WYBORY

Ten fragment ma was zaznajomić z konsekwencjami podejmowania ważkich w świecie gry decyzji. Otóż często po znalezieniu jakiegoś kluczyka czy po prostu dojścia do miejsca, z którego rozchodzą się różne drogi powstaje problem. Otóż wybierając jedną z nich, nie można się już cofnąć.

Jakoś sporo drzwi w RE: GS ma tendencję do zacinania się i odcinania drogi powrotnej. Ma to zmusić do przejścia gry na kilka razy. I jest całkiem skuteczne. Generalnie fabuła zmienia się bardzo nieznacznie, a różne drogi i tak prowadzą do tego samego zakończenia, ale sposób dotarcie jest różny, zmienia się tez trochę poziom trudności (niektóre drogi są trudniejsze - np. idąc jedną spotyka się mnóstwo lickerów czy hunterów, a drugą - Tyranta cztery razy w czterech kolejnych lokacjach).

■ Pierwszy wybór
Po załatwieniu pierwszego zombiaka zgarniasz klucz. I widzisz trzy pary drzwi.

Droga 1A). Kaplica (pierwsze z kolei drzwi)
Znalezionym w prawych drzwiach kluczem otworzysz te po lewej - jest tam trybik do zegara. Idąc dalej znajdziesz pokój z roślinką i jakimiś dokumentami. Wykorzystaj wajchę na zegarze, zejdź na dół, weź klucz i użyj dgo na drzwiach.

Droga 1B). Restauracja (drugie z kolei drzwi)
Z lodówki weź klucz, z korytarza roślinkę, potem dokumenty z kuchni i spadaj.

Droga 1C). Kino (trzecie z kolei drzwi)
Weź roślinkę, wejdź na górę, zabierz dokumenty i taśmę z filmem. Użyj jej na projektorze, zejdź na dół do sali kinowej i zabierz klucz - otworzysz nim drzwi i wydostaniesz się na zewnątrz.

■ Drugi wybór
Dochodzi do niego po drugiej rozmowie telefonicznej, tej, w której nasz bohater w sprytny sposób reaguje na telefon od nieznajomej osoby, która informuje go o tym, że jest zabójcą ("Co? Jak to? A kogo zamordowałem").

Droga 2A). Arcade (pierwsze z kolei drzwi)
Znajdź klucz do studzienek, roślinkę oraz spray i pistolet C.

Droga 2B). Szpital (drugie z kolei drzwi)
Znajdź pistolet B, roślinkę, dokumenty i klucz do studzienek. Na górze spotkasz Nemesisa - załatw go i zejdź na dół, traf na studzienkę i wymiękaj.

Droga 2C). Biblioteka (trzecie z kolei drzwi)
Na górze zbierz roślinkę,w pomieszczeniu z lickerem skonfiskuj pistolet D. Zabierz jeszcze po drodze dokumenty i skorzystaj ze studzienki.

■ Trzeci wybór
Po opuszczeniu więzienia i spotkaniu pana Nemesisa pojawia się kolejny wybór.

Droga 3A). Dach
Skorzystaj ze schodów, pójdź dalej po dachu i dotrzesz w końcu do budynku Umbrelli.

Droga 3B). Pub
Idąc tędy powalczysz sobie z Nemesisem trzy razy.

Droga 3C). Aligatory
Zaraz po więzieniu, kiedy natrafisz na pierwsze obdarte ze skóry zombiaki udaj się z liną na korytarz, z którego jedna droga prowadzi cię do łaźni z shotgunem, a druga na zewnątrz. Jeżeli spojrzysz na jedną ze ścian dostrzeżesz ukryte w ciemności schody prowadzące na górę (na ścianie wisi tabliczka wskazująca drogę). Na górze natrafisz na pomieszczenie z dwoma ćmami. Załtw je i przy szybie wentylacyjnym użyj liny. Na dole idź sobie spokojnie nie bacząc na huntery i lickery aż wreszcie dotrzesz miejsca z roślinkami oraz drzwi. Zaopatrz się dobrze i wchodź do środka. A teraz jesteś już zdany na własne siły.

■ Czwarty wybór.
Do dokonania ostatniego wyboru dochodzi tuż przed wejściem do fabryki. Oto możliwości.

Droga 4A). Drzwi z prawej strony
Idź przed siebie eliminując kolejno pojawiających się Nemesisów.

Droga 4B). Winda
Idź prosto mijając lickery i huntery aż dotrzesz do fabryki. Będzie gorąco, ale jeżeli dobrze biegasz to możesz spokojnie przedostać się bez walki.

Droga 4C). Drzwi z lewej strony
Idź spokojnie eliminując systematycznie zagrożenie.

Przed wami druga częsc poradnika do przewspaniałego GT2. Z każdą godziną gra udowadnia nam, że jest dziełem geniuszu chłopaków z Polyphony. Tym razem dowiecie się od Marcellusa jak stawiać pierwsze kroki. Wszyscy początkujący otrzymali gotową receptę na sukces. Jest także część poświęcona już zaawansowanym graczom. Przed wami kompletny poradnik, który pomoże w ustawieniu bryki według własnych preferencji. Niniejszym załoga N+ uważa GT2 za rozłożone na czynniki pierwsze.

Marcellus & Brat

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

TATO GDZIE JEST SPRZĘGŁO?

Kupiłeś właśnie wspaniałą grę, chwalą ją wszyscy twoi kumple. Masz jednak problem z wyborem odpowiedniego samochodu, aby pierwszy zakręt móc pokonać z odpowiednią prędkością. Ale pierwszy samochód to jeszcze nie wszystko, kluczem do 100% ukończenia gry jest niezależność finansowa. Jak ją w krótkim czasie uzyskać postaram ci się opowiedzieć.

Na początek musisz zdać przynajmniej dwie pierwsze licencje Standard B i A, to podstawa ponieważ w wyścigach bez licencji nie da się zarobić szybko kasy. Uporałeś się już z nimi, prawda? Teraz twoje 10tys. trzeba dobrze zainwestować. Na początek zdecydowanie odradzam kupno samochodu z napędem na tylną oś (FR, MR,) ciężko jest je utrzymać w zakrętach, (pamiętaj że zakręt pokonujemy: od zewnętrznej do wewnętrznej i znów do zewnętrznej) najmniejszy zaś błąd kończy się efektownym "bączkiem". Pozostaje nam kupić samochód z napędem na przednią lub wszystkie osie (FF, 4WD). W tym celu udajemy się do South City by tam z samochodów używanych (Used) w jednej z firm wybrać odpowiedni model. Ja osobiście polecam Hondę Civic 3Door Si '93. Ma bardzo dobre przyspieszenie i przyjemnie się prowadzi a i moc można z niej wykrzesać, ale nie oto chodzi. Potrzebny ci przecież samochód, którym szybko osiągniesz wyznaczony cel.

Teraz proponuję ci zrobienie sobie listy wszystkich wyścigów wraz z dopuszczalnymi mocami silnika. Zaoszczędzisz dzięki temu mnóstwo czasu, który zmarnowałbyś na sprawdzanie za każdym razem wymagań toru. Jest to szczególnie przydatne podczas dopakowywania bryczki, bo mógłbyś przypadkiem przedobrzyć i nie zostać dopuszczonym do wybranego wyścigu. Wracajmy jednak do twego samochodu. Jeżeli wybrałeś Civica to bez większych problemów i żadnego tuningu wygrasz dwa pierwsze tory Sunday Cup, pierwszy w Japan Nationals i w Clubman Cup. Nie zmodyfikowaną Hondą można wygrać również tor Tahiti Road w FF Challenge i Convertible Car World Cup, ale nie obejdzie się bez treningu i kilku prób. Te dwa ostatnie zwycięstwa wzbogaciły twą kieszeń o przyzwoitą sumkę, a garaż o dwa nowe samochody: Mugen Honda Accord SiR-T oraz Mazda MX-5 Miata A Spec. Mazdę możesz od razu sprzedać, Accorda lepiej zachowaj. Teraz pojedź kilka razy wyścig, w którym wygrałeś Mazdę i zarób sporo pieniędzy, za które podrasuj do maximum Accorda.

Łatwiej powiedzieć, ale jak zrobić? Wyjaśnię to szybko. Wybierz samochód i idź do producenta, wejdź do Tune. Jest tam mnóstwo przydatnych elementów, ale najważniejsza jest odpowiednia kolejność tuningowania. W GRAN TURISMO 2 najważniejsze jest zawieszenie samochodu i opony, następnie silnik, hamulce, skrzynia biegów, układ wydechowy i redukcja wagi. Tuninguj właśnie w tej kolejności. Najpierw odwiedź Suspension kup Semi-Racing, teraz czas na opony, w Tires kup gumy Slick Super Soft. Ok. jedziemy dalej: silnik-Engine, w przypadku Accorda będzie to NA Tune-Up-Stage 2, Computer, Engine Balancing i Port&Polish. Hamulce- Brakes: Sports Brakes i Brake Balance Controller. Skrzynia biegów i układ rozrządu- Drive Train: Full Racing Transmission, Triple Plate Clutch, Racing Flywheel. Układ wydechowy-Muffler&Air Cleaner: Racing. Teraz zmniejszymy wagę samochodu -Weight Reduction: od 1 do 3 poziomu. Skończone. Pamiętaj że nie wszystkie samochody dają się dobrze upgradeować, dlatego zasejwuj grę przed kupnem nowego wózka, abyś potem nie żałował wydanych pieniędzy. Niektóre bryczki mogą mieć turbo, inne nie a w odosobnionych przypadkach mocy nie da się prawie w ogóle zwiększyć. Generalnie turbo podłączysz do wszystkich maszyn gdzie silniki nie są wyżyłowane i nie wchodzą na obroty powyżej 7000 (choć nie zawsze) .

Teraz zacznij robić licencję Intercontinental C. Dzięki niej weźmiesz udział w rajdach, gdzie zdobędziesz dużo kredytów i samochody które będziesz mógł drogo sprzedać, a za zarobioną kasę kupić sobie swój wymarzony samochód. Po zaliczeniu "prawa jazdy" zabierz swego Accorda na wyścig nr.1 w Grand Touring Car Trophy, wygraj a zdobędziesz Daisin Silvia wartego 125.000- to już spora kwota. Twoim następnym krokiem w drodze do wielkiej forsy powinno być zdanie licencji I-B oraz I-A, (ostrzegam to nie jest łatwe, ale da się wykonać) oraz kupienie Mitsubishi Lancer Evo VI GSR- dopakuj go (zrób Racing Modification, Turbo, Intercooler i inne części które już wymieniałem) do wymagań wyścigu nr.3 w Grand Touring Car Trophy i wygraj Unisia Jecs Skyline GT-R tak, ten wóz jest przepustką do naprawdę dużych pieniędzy więc go nie sprzedawaj. Wsiadaj do nowego wózka i gnaj na tor Red Rock Valley w Gran Tourismo All Stars. Czekaj, jeszcze nie startuj! Wejdź w Settings, na pierwszym ekranie znajdź opony i zmień je na Super Soft. Gotowe? Teraz ustawisz skrzynię biegów, spokojnie to proste: naciśnij L1, wejdź w Gear i Auto Setup, ustaw na 13. Takie ustawienie skrzyni biegów powoduje że ten konkretny wóz ma duże przyspieszenie, a na najdłuższej prostej osiąga maksymalną prędkość w optymalnym momencie, czyli pod sam jej koniec. Jeżeli chcesz sobie ustawiać skrzynię biegów w każdym ze swych samochodzie to musi on mieć Full Racing Transmission. Generalnie zasada jest taka niskie wartości = duże przyspieszenie, wysokie wartości = duża prędkość max. Skrzynię biegów trzeba ustawiać oddzielnie dla każdego toru. Trzeba przejechać jedno okrążenie dla rozpędzenia samochodu i na najdłuższej prostej popatrzeć na obroty silnika, jeżeli bieg jest najwyższy, a silnik zaczyna się dławić tuż przed zakrętem to jest dobrze.

Jeżeli wcześniej trzeba wartość podwyższyć, jeżeli do maksymalnych obrotów jest jeszcze daleko wartość należy obniżyć. Mam nadzieję że jest to wystarczająco jasne i pełne. Wracajmy do wyścigu jeżeli go wygrasz dostaniesz TVR Speed 12- samochód wart 500.000. Pojedziesz 4 razy i będziesz mógł sobie kupić Suzuki Escudo - ten samochód ma więcej koni mechanicznych niż kilogramów wagi i przyspiesza jak rakieta, praktycznie nie ma mocnych w całej grze. Ale nie ten samochód jest najważniejszy. Najważniejsze jest to że stać cię na każdy wózek w tej grze, możesz kupować, kupować i kupować. Jak braknie kasy jedziesz wyścig i w 6-7 min zarabiasz następne pół bańki. Teraz jest to proste, prędko i bez stresów pokonasz wszystkie kategorie wyścigów aby móc zdobyć upragnione 100% (o ile wersja europejska nie będzie tak zabugowana jak amerykaniec, gdzie nie jest to możliwe;) Tym optymistycznym akcentem kończę. Szerokiej drogi!

Marcellus

ZAAWANSOWANY TUNNING

Jak ogromne znaczenie ma usprawnianie samochodów chyba wie już każdy, kto pograł w GT2. Znaczenie poszczególnych części objaśniłem miesiąc temu. Lecz zapewne zauważyliście, że jest mnóstwo opcji z etykietką FOR PROFESSIONALS. Są to części, które pozwalają na zmianę swoich parametrów. Wszyscy zaawansowani gracze, którzy mają ochotę poeksperymentować powinni przeczytać poniższy rozdział. Opanowanie tej sztuki nie tyle pozwoli wygrać wyścigi (zwykły tuunning gwarantuje sukces) co umożliwi ustanawianie kolejnych rekordów. Po wysiedzeniu odpowiedniej ilości godzin, można tak ustawić samochód, że będzie chodził nawet o jedną czwartą lepiej niż normalnie podrasowane auto.

Spring Rate

Tutaj możemy ustalić sztywność swojego zawieszenia. Ta opcja ma istotny wpływ na trzymanie się drogi i zachowanie samochodu na zakręcie. Generalnie istnieje teoria, że sztywniejsze amortyzatory dają lepsze trakcę. I jest to prawda. Proponuję ustawić sztywność na maxa dla wszystkich tras z asfaltową drogą. Natomiast przy szutrowych odcinkach należy trochę odpuścić dlatego, że będzie rzucało samochodem na wybojach co w oczywisty sposób pogorszy sterowność maszyny.

Ride Height

Wysokość nadwozia oprócz względów estetycznych ma wpływ na środek ciężkości i opór powietrza. Tutaj rozwiązanie jest proste. Dla wszystkich zwykłych wyścigów, samochód należy osadzić jak najniżej. Będzie lepiej się trzymał drogi oraz środek ciężkości będzie się znajdował w okolicach środka auta. Jednak wszystkie trasy szutrowe z oczywistych względów na każdym kierowcy wymogą podniesienie karoserii tak aby nie obcierała o opony przy lądowaniu.

Dampner bound and rebound

Opcja ta odpowiedzialna jest za rekcje samochodu na przenoszenie wagi. Podkręcanie bound powoduje, że samochód będzie tak jakby bardziej się kołysał. Zupełnie odwrotnie jest z rebound, który determinuje usztywnianie ruchów karoserii. Wszyscy posiadacze maszyn RWD powinni tu trochę pogrzebać i ustawić rebound wyżej niż bound. Spowoduje to mniejsze podnoszenie się przodu maszyny przy gwałtownym przyspieszaniu.

Camber

Tutaj możemy znacznie poprawić podsterowność maszyny. Standardowe koło nachylone jest do ziemi pod kątem prostym. Jednak gdy wejdziemy w zakręt, siła odśrodkowa przechyli samochód do zewnątrz. Wtedy opona zaczyna tracić przyczepność. Lekiem na to jest nachylenie jej do wewnątrz tak aby podczas ostrego wirażu wróciła do pozycji 0.

Toe in i out

Tutaj z kolei możemy uleczyć zarówno nadsterowność jak i podsterowność. Standardowo opony położone są równolegle do siebie. Jednak możemy zmienić ich ułożenie do wewnątrz lub zewnątrz. Musisz zdiagnozować jak twój samochód zachowuje się w zakrętach. Jeśli wykazuje, którąś z dwóch wymienionych wyżej wad, powinieneś zmienić ustawienia kół. W przypadku nadsterwoności pojazdu proponuję wychulić opony zewnętrznie tak aby zwiększyć odległość między nimi. Radzę eksperymentować z przednią parą gdyż tylna nie ma wielkiego wpływu na zachowanie auta.

Stabilizers

Wbrew pozorom stabilizatory zawieszenia pełnią dosyć istotną rolę. Przyjmijmy, że prawe przednie koło wpadło w dziurę. Drugie natomiast jedzie dalej po asfalcie. Od razu wiadomo, że samochód rzuci w prawą stronę. Jednak jeśli masz stabilizatory nic się nie stanie, gdyż lewe przednie koło zareaguje tak samo, więc utrata przyczepności po obu stronach będzie zbliżona co zwiększa trakcję maszyny.

Brake Balance

Rozdzielenie siły hamowania ma wpływ na zachowanie się samochodu przy wytracaniu dużych prędkości. Nie jednokrotnie będzie taka sytuacja, że jednocześnie wchodząc w łuk zostanie naciśnięty hamulec. Samochód może mocno zarzucić, a nawet obrócić. Radą na to jest rozdzielenie siły hamowanie po równo na wszystkie koła tak aby maszyna zachowała stabilność. Aby osiągnąć ten efekt połóż większy nacisk na przednie koła tak aby szczęki mocniej je łapały niż tylne. Jednak nie przesadź, gdyż auto może rzucić do przodu w wypadku złego ustawienia.

Gear Ratios

Przełożenia biegów to opcja, która najwyraźniej pokazuje możliwości ręcznego ustawienia samochodu. Zasada jest prosta. Krótkie przełożenia gwarantują fantastyczne przyspieszenia i małą prędkość maksymalną, a długie odwrotnie. Jak już wspominałem wielokrotnie przyspieszenie jest dużo ważniejsze niż szybkość gdyż niewiele tras pozwoli na osiągnięcie najwyższych wartości na piątce czy szóstce. Jednak grzebanie w skrzyni jest zadaniem dosyć trudnym. Zbytnie zbliżenie przełożeń może spowodować zbyt znaczny spadek prędkości. Radą jest skorzystanie z auto setup'u.

Down Force

Opór powietrza ma znaczenie przy biciu rekordów szybkości. Jeśli szykujesz się do teg to ustaw Down Force jak najniżej. Jednak pamiętaj, że maszyna traci przez to przyczepność. Wszystkie mocne silniki mogą pozwolić sobie na podciągnięcie Down Force'u do górnej granicy.

Limited Slip Differential

Opcja szczególnie ważna dla posiadaczy maszyn z napędem na tylne koła. Tutaj mamy dwie opcja acceleration i decelaration. Ustawienie tej ostatniej w maksymalnej pozycji spowoduje ustabilizuje maszynę ale jej zwrotność spadnie. Natomiast opcja pierwsza powoduje lepszą pracę kół przy wychodzeniu z zakrętu lecz zwiększa ich podatność na poślizg. Dla maszyn RWD i 4WD polecam ustawienia deceleration na wysoko, a acceleration na nisko, a dla FWD wszystko na nisko.

Yaw Controller

Bardzo rzadko używana część. Nie wiele jest samochodów, w których można ją zamontować. Wpływa ona na skręcalność samochodu. Proponuję nie ruszać ustawień chyba , że komuś zależy na aucie jadącym prosto.

Traction Control System

Jest moduł obowiązkowy dla posiadaczy maszyn z napędem na tylną oś. Jest to nowoczesny system anty-poślizgowy, który kontroluje pracę każdego z czterech kół. Jeśli któreś zabuksuje lub wpadnie w poślizg moduł natychmiast odcina mu obroty tak aby zrównać je z resztą. System nieoceniony przy gwałtownych manewrach/

Active Stability Controller (ASC)

Moduł skracający drogę hamowania. Wydaje mi się, że można się pokusić o ustawienie tej opcji w pozycję maksymalną. Chyba każdemu zależy aby jak najmniej tracić czasy na wchodzenie w zakręt.

TABELKA PO PRAWEJ

Wszyscy, którzy mają odpowiedni zapas gotówki, mogą zacząć się rozglądać za odpowiednimi autami. Każda maszyna reaguje zupełnie inaczej na usprawnianie. Dlatego stworzyliśmy poniższą statystykę, znajdziecie w niej większość samochodów, które poddane zostały rasowaniu. Efekty są różne, wy oceńcie, w który z samochodów warto zainwestować.

*jednostka to oczywiście hp (koniki)

Brat

Nazwa	Przed	Po	Napęd
Alfa Romeo			
145 2.0 Cloverleaf '98	151	340	FF
155 2.0 TS 16V'98	151	272	FF
2.0 TS 16V '98	151	356	FF
2.5 V6 24V '98	198	470	FF
166 2.0 TS 16V '98	151	356	FF
2.5 V6 24V '98	211	390	FF
3.0 V6 24v '98	247	416	FF
GTV 2.0 TS 16V '98	151	356	FF
3.0 V6 24V '98	247	416	FF
Spider 2.0 TS'98	151	356	FF
Aston Martin			
DB6	328	394	FR
DB7 Coupe	386	539	FR
Volante	386	539	FR
V8 Vantage	590	737	FR
Audi			
A3 Limousine	151	348	FF
A4 2.8 Quattro	194	347	4WD
S3	211	389	4WD
S4 Limousine	273	610	4WD
TT'99	223	403	4WD
TT LM Edition	552	552	4WD
BMW			
323ci	148	313	FR
323ci Coupe	173	449	FR
328ti Compact	168	363	FR
328ci Coupe	191	480	FR
328I Sedan	191	376	FR
528I Sedan	140	320	FR
740I	280	427	FR
840ci Coupe	281	421	FR
Chevrolet			
Camaro SS '97	316	622	FR
Camaro Z/28 '69	303	439	FR
Camaro Z/28 Coupe '97	290	624	FR
Camaro Z/28 30th Aniv	290	624	FR
Corvette Stingray '67	440	639	FR
Corvette Coupe '82	224	401	FR
Corvette Coupe '96	338	677	FR
Corvette Grand Sport	338	677	FR
Corvette ZR-1 '95	410	652	FR
Corvette 427 stingray	446	626	FR
Chrysler			
Phaeton	510	612	FR
Viper GTS-R Team Oreca	700	700	FR
Citroen			
Saxo 1.6 VTS	120	268	FF
Xantia 3.0I V6	193	361	FF
Xsara 1.8I 16v	110	266	FF
Xsara Rally Car	348	348	4WD
Daihatsu			
Midget D-Type II	32	84	FR
TR-XX '90	64	185	4WD
TR-4WD '98	61	193	4WD
TX-4WD '98	61	193	4WD
AeroDown Custom '98	61	193	4WD
CX '95	54	90	FF
SR-XX (2wd) '97	61	193	FF
SR-XX (4wd) '97	61	193	4WD
SR-XX (4wd) '98	61	193	4WD
Club Sports 2wd '97	54	84	FF
Club Sports 4wd '97	54	84	4WD
AeroDown 4wd '98	61	193	4WD
CX 2wd '98	58	177	FF
CX 4wd '98	58	177	4WD
X4 '98	118	198	4WD
Rally Car	433	433	4WD
Terios ArrowDown '98	61	193	4WD
Dodge			
Avenger ES	140	340	FF
Interprid ES	227	513	FF
Concept Car	220	358	MR
Concept Car LM Edition	534	534	MR
Stratus ES	102	377	FF
Charger '71	389	567	FR
Challenger '72	293	447	FR
Neon ACR	151	287	FF
R/T	151	287	FF
Viper GTS	470	716	FR
Viper [R]-GTS-R	700	700	FR
Viper RT/10	470	716	FR
Viper[R]STP Taisan '99	655	655	FR
Fiat			
500 Sporting '98	54	190	FF
500R '75	22	140	RR
600 Sporting	54	190	FF
Coupe 2.0 20V Turbo	214	397	FF
Barchetta	124	250	FF
Punto GT	130	217	FF

Nazwa	Przed	Po	Napęd
Ford			
GT40 Mark III '66	310	310	MR
Mark III LM Gulf	499	499	MR
GT90 Concept Car	730	730	MR
Ka	60	177	FF
Escort Rally Car	467	467	4WD
RS200 Rally Car	384	491	4WD
Cougar 2.5I 24v	175	520	FF
Taurus SHO '99	235	370	FF
Puma 1.7I DOHC	122	256	FF
Focus Rally Car '99	467	467	4WD
Gia 2.0 Zetec	125	394	FF
Gia 1.8	114	260	FF
GT '98	210	374	FR
SVT Cobra '98	307	467	FR
GT '99	210	374	FR
SVT Cobra '99	323	471	FR
[R]Saleem SR WideBody	649	649	FR
Mondeo GiaX 2.5I 24v	175	337	FF
Honda			
CRX Sir (EF8) '91	158	208	FF
CRX Del-Sol LM Edition	626	626	MR
CRX Vxi '92	127	187	FF
CRX Sir '92	165	251	FF
CRX Vgi '95	131	187	FF
CRX Sir '95	167	248	FF
NSX '90	276	420	MR
NSX Type-R '92	276	429	MR
NSX Type-R '97	294	460	MR
NSX Type-S '97	288	451	MR
NSX Type-S Zero	288	451	MR
S2000 '99	245	370	FR
S2000 GT1	586	586	FR
Z Turbo '98	62	187	4WD
Accord Sir '96	187	323	FF
Accord Tour. Wagon Sir '96	187	280	FF
Accord Sir-T '97	193	343	FF
Accord Wag. 2300VTL '97	167	286	4WD
Accord Sir-T '98	193	344	FF
Accord Wagon Sir '98	200	307	FF
Accord Type-R	210	328	FF
Integra Sir-G '95	177	251	FF
Integra Type-R '95	195	368	FF
Integra Sir-G '98	177	251	FF
Integra Type-R 98 Sp. '98	197	376	FF
Civic Sir-II '93	157	294	FF
Civic Ferio Sir EG '93	157	240	FF
Civic Sir-II '95	167	298	FF
Civic Ferio Si II EK '97	167	243	FF
Civic Type-R (EK) '97	181	306	FF
Civic Sir (EK) '98	167	326	FF
Civic Ferio Si EK '98 (Sdn)	167	243	FF
Civic Type-R EK '98	181	336	FF
Beat '91	62	130	MR
Beat Ver. F '92	62	130	MR
Beat Ver. Z '94	62	130	MR
Prelude Si '91	158	283	FF
Prelude Si VTEC '91	211	307	FF
Prelude Sir '96	194	323	FF
Prelude Type-S '96	214	338	FF
Prelude Sir '98	197	326	FF
Prelude Sir Spec '92	217	347	FF
Logo TS '98	90	194	FF
Castrol Mugen NSX	617	617	MR
Takata NSX	617	617	MR
Mobil 1 NSX	617	617	MR
Raybrig NSX	617	617	MR
Jaguar			
XJ Sports 3.2	241	517	FR
XJ220 Race Car GT	549	549	MR
XJR	400	559	FR
XJR 15 Race Car	477	477	MR
XK8 Coupe	291	557	FR
XKR Coupe	400	559	FR
Lancia			
Y 1.2 16v	88	211	FF
Stratos	190	190	MR
Delta '85	394	395	4WD
HF Integrale	184	310	4WD
HF Evolution	208	407	4WD
HF Coll.	217	480	4WD
Lotus			
Elan S2 '64	104	213	FR
S2 '90	133	237	FF
S4 Sprint '71	127	213	FR
GT1	622	622	MR
Elise 111s	144	258	MR
Elise 190	187	267	MR
Sport 135	133	247	MR
Esprit Sport 350	356	669	MR
Esprit V8 GT	356	669	MR
Esprit V8 SE	356	669	MR
Esprit R]GT1	586	586	MR

Nazwa	Przed	Po	Napęd
Mazda			
AZ-1 '91	62	180	MR
Savannah RX-7 Cab FC'90	205	380	FR
RX-7 Type RS '97	263	532	FR
RX-7 Type RZ '97	263	532	FR
RX-7 Type RB '97	263	532	FR
RX-7 RS-R '97	263	532	FR
RX-7 Type RS '98	290	643	FR
RX-7 Type R '98	278	619	FR
RX-7 Type RB '98	263	549	FR
RX-7 Type-R FD '91	264	440	FR
RX-7 Type RZ FD '96	264	474	FR
RX-7 Type RB FD '96	264	474	FR
Touring X FD '96	264	474	FR
GT Turbo SA22C '83	164	440	FR
GT-X FC '90	205	380	FR
III FC '90	210	397	FR
[R]A-Spec LM	549	549	FR
[R]GTC LM	566	566	FR
[R]RE Advane	453	453	FR
[R] LM Edition	559	559	FR
Demio GL-X '97	98	254	FF
Demio GL '97	98	254	FF
Demio LX-G '97	82	201	FF
Demio GL-X '99	98	254	FF
Familia Interplay 4dr	111	376	FF
GT-X BG '92	178	331	4WD
GT-R BG '92	208	358	4WD
S Wgn Sport 20 '99	170	394	4WD
Eunos Comos T-S CCS 13B	228	423	FR
Eunos Comos T-E CCS 20B	278	643	FR
Lantis Coupe2000 Type-R	174	316	FF
Miata '89	118	241	FR
Miata V-Spec '90	118	241	FR
Miata S-Spec '92	118	241	FR
Miata '93	131	301	FR
Miata V-Spec '93	131	301	FR
Miata S-Spec '93	131	301	FR
Miata 1.8 RS '98	143	274	FR
Miata 1.8 VS '98	143	274	FR
Miata 1.6 S Package '98	124	244	FR
AZ-1 A-Spec '91	62	180	MR
RX-7 A-Spec '96	264	500	FR
GT-C '99	298	692	FR
Demio A-Spec '97	101	274	FF
Miata A-Spec	143	274	FR
B-Spec	168	310	FR
C-Spec	200	344	FR
Mercedes Benz			
A160 Avant Garde	102	251	FF
AMG E43	307	530	FR
E55	368	504	FR
CLK 200 Sports	135	394	FR
320 Sports	228	469	FR
SLK 230 Kompressor	198	430	FR
Mini			
Mini 1.3	60	140	FF
Cooper 1.3I	61	177	FF
Cooper 1275 S MK1	243	243	FF
Mitsubishi			
FTO GR '94	167	256	FF
FTO GPX '94	195	333	FF
FTO GR '97	177	234	FF
FTO GPX '97	195	327	FF
FTO GP Ver R '97	195	327	FF
FTO [R]Tai Trampo FTO	384	384	4WD
GTO '92	221	397	4WD
GTO Twin Turbo '92	298	686	4WD
GTO SR '95	221	397	4WD
GTO MR '95	287	659	4WD
GTO Twin Turbo '95	298	686	4WD
GTO SR '97	221	397	4WD
GTO Twin Turbo '97	307	705	4WD
GTO SR '99	221	397	4WD
GTO Twin Turbo '99	318	730	4WD
GTO Twin Turbo MR '99	307	705	4WD
Eclipse GT '97	224	406	FF
Galant VR-G Touring '96	147	188	FF
Galant VR-4 '96	274	409	4WD
Galant VR-G '99	143	200	FF
Galant VR-4 '99	271	459	4WD
Galant Super VR-4 '98	263	476	4WD
Pajero Mini VR-II '97	64	180	4WD
Mini Sports '98	65	175	4WD
Lancer EVO II '94	258	441	4WD
Lancer EVO III GSR '95	267	411	4WD
Lancer EVO IV GSR '96	276	461	4WD
Lancer EVO V GSR '98	298	529	4WD
Lancer EVO V RS '98	298	529	4WD
Lancer EVO VI GSR '99	310	602	4WD
Lancer EVO VI RS '99	310	602	4WD
Rally Car '98	434	434	4WD
Nissan			
Primera 2.0 TE '90	148	297	FF

Nazwa	Przed	Po	Napęd
Primera 2.0 TE '95	148	296	FF
Primera 2.0 TE '98	187	333	FF
Primera 2.0 Wgn '99	187	333	FF
Pulsar GTI-R '91	231	420	4WD
Series VZ-R '97	170	251	FF
VZ-R N1 '97	197	268	FF
R390 Gt1 Road Car '97	356	845	MR
R390 GT1 Road Car '98	377	849	MR
Sil Eighty	204	393	FR
Slivia K (S14) '95	215	403	FR
Slivia K (S14) '96 Aero	214	400	FR
Slivia K (1800s)(S13) '88	174	366	FR
Slivia K (2000)(S13) '91	204	386	FR
Slivia K Aero SE Sports Pkg.	214	446	FR
Slivia Spec R (S15) '99	248	474	FR
Slivia Spec R Aero (S15) '99	248	474	FR
Slivia Spec S (S15) '99	163	356	FR
Slivia Spec S Aero (S15) '99	163	356	FR
Skyline 25GT Trb (R34) '98	274	476	FR
GT-R '71 (kgpclo)	160	344	FR
GT-R (R32) '89	300	646	4WD
GT-R (R33) '95	314	685	4WD
GT-R (R34) '99	328	785	4WD
Autech 40th Aniv R33'97	298	727	4WD
Autech 40th Aniv	298	646	4WD
GTR Nismo R32 '90	300	646	4WD
GTR V-Spec R32 '93	300	646	4WD
Opel			
Astra Sri 2.0I 16v	137	310	FF
Calibra Touring Car	563	563	4WD
Corsa Sports 1.6I 16v	104	223	FF
Tigra Ice Race Car	533	533	4WD
Tigra 1.6I	104	240	FF
Vectra 2.5 16v	194	326	FF
Peugeot			
106 1.6 Rally	101	190	FF
1.6 S16	125	211	FF
206 Gti	137	378	FF
Rally	467	467	4WD
306 S16	171	314	FF
406 Sedan (Touring Car)	141	324	FF
3.0 V6 Coupe	194	373	FF
Renault			
Espace F1	830	830	MR
Clio II 16v	108	128	FF
Sports V6 24v	251	513	MR
Megane 2.0 16v Coupe	145	298	FF
Laguna V6	193	386	FF
Subaru			
360 Young SS '69	35	145	RR
Alcyone SVX Ver L '95	235	389	4WD
SVX S4 '95	235	389	4WD
[R]Cusco Impreza	460	460	FR
Forester S/TB '97	248	389	4WD
Impreza 22B Sti '98	298	539	4WD
[R]GTC '99 Rally Car '99	483	483	4WD
Suzuki			
[R]Cultus Pike Peak	798	798	4WD
[R]Escudo Pike Peak	995	995	4WD
Kei S '98	64	187	4WD
Mode Cervo SR-4 '90	64	117	4WD
Wagon-R Turbo RT/S '95	60	158	4WD
Toyota			
2000GT '67	155	330	FR
Altezza 280T	270	417	FR
Aristo 3.0v '91	288	553	FR
[R]Castrol Supra GT '96	695	695	FR
[R]Castrol Tom Supra	696	696	FR
[R]Denso Sard Supra	696	696	FR
Caldina GT '97	261	391	4WD
Celica 2800GT '83	168	363	FR
Chaser Tourer S '96	198	346	FR
Corolla Levin BZG '96	175	260	FF
Corona Exiv 200GT '96	183	307	FF
Echo/Vitz '99	68	194	FF
GT-ONE Road Car '98	602	989	MR
MR Spider '96	201	320	MR
1600 G-Limited '86	137	283	MR
MR-S GS Edition '99	137	258	MR
Starlet 3-dr Turbo-S '82	71	177	FR
Volkswagen			
Golf IV GTI	122	310	FF
Golf IV 2.3 V5	150	354	FF
Golf IV GTI 1.8T	155	390	FF
Golf IV V6	150	354	FF
Beetle 2.0	114	376	FF
Beetle GT	456	456	4WD
Lupo 1.4	73	178	FF

Wszystkie levele
W głównym menu wciśnij kombinację: Kwadrat, Trójkąt, L1, R2, Kółko, X, Trójkąt, Prawo, Prawo, Lewo.

Nowy skater ;)
Wybierz Roacha (wersję bez czapki) i wpisz swoje imię jako "BEESUITGUY" - nowy skater skacze pod sam sufit!

Deska "Bałwanek"
Wybierz Axla i wpisz jako imię "ZAXIS".

Deska "Copenhagen"
Wybierz Cyrusa i wpisz jako imię "MARDUK".

Deska "Rockstar"
Wybierz dowolną postać i wpisz jako imię "ROCKSTAR".

Dodatkowe punkty za friko
Zapauzuj grę podczas punktowanego przejazdu, przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i rytmicznie nawalaj kółko, - podniesiesz swój wynik o 5,000.

Wu-Tang Shaolin Taste The Pain

Hystrix
W VS mode podświetl Method Mana, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Gasche
W VS mode podświetl Masta Killa, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Xin
W VS mode podświetl Inspektah Deck, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Lecher
W VS mode podświetl ODB, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Fearmentor
W VS mode podświetl RZA, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Sinesis
W VS mode podświetl U-GOD'a, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Cerith
W VS mode podświetl GZA, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Otis
W VS mode podświetl Ghostface Killah, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Bone Gear
W VS mode podświetl Raekwon, przytrzymaj Select i wciśnij X.

Graj jako Penta Penguin
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Dół, Prawo, Trójkąt, Dół, Lewo, Trójkąt, Góra. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Graj jako N. Trophy
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Prawo, Prawo. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Graj jako Ripper Roo
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Prawo, Kółko, Kółko, Dół, Góra, Dół, Prawo. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Graj jako Papu Papu
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Lewo, Trójkąt, Prawo, Dół, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo, Dół. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Graj jako Komodo Joe
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Dół, Kółko, Lewo, Lewo, Trójkąt, Prawo, Dół. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Graj jako Pinstripe
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Lewo, Prawo, Trójkąt, Dół, Prawo, Dół. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Nietykalność
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Góra, Góra, Dół, Prawo, Prawo, Góra. Jak zwykle dźwięk.

Zawsze dostajesz niewidzialność
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Prawo.

Super turbo
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Trójkąt, Prawo, Prawo, Kółko, Lewo

Licznik turbo
W głównym menu przytrzymaj L1 + R1 i wciskaj: Trójkąt, Dół, Dół, Kółko, Góra. Dźwięk potwierdzi poprawność kodu.

Menu EX
W głównym menu podświetl "Options", przytrzymaj Select i wciśnij Start. Dużo ciekawych opcji.

Dodatkowe postacie
W grze znajduje się mnóstwo dodatkowych postaci, które raz odkryte, mogą zostać zasave'owane na kartę pamięci. Aby odblokować taką postać trzeba ukończyć grę postacią podstawową, a następnie na ekranie wyboru zawodnika wyjechać kursorem poza ekran. Jaka postać (1), kogo odkrywa (2) i gdzie stawiamy kursor.

Lilith - Morrigan - w dół na środku
Roll - Mega Man - podświetl Mega Mana i wciśnij w prawo
Gold War Machine - War Machine - góra-prawo
Shadow Lady - Chun Li - dół-lewo
Red Venom - Venom - góra-lewo
Orange Hulk - Hulk - środek-góra
Onslaught - dowolna - podświetl Wolverine'a i dół
MechaZangief - w każdej chwili - podświetl Zangiefa, przytrzymaj Select i wciśnij fire
Ryu z ciosami Akumy - w każdej chwili - poświetl Ryu, przytrzymaj Start i wciśnij fire
Ryu z ciosami Kena - w każdej chwili - poświetl Ryu, przytrzymaj Select i wciśnij fire

Specjalni partnerzy
Sentinel - skończ grę Onslaughtem, przy wyborze partnera podświetl Colossusa i daj w dół.
Shadow- skończ grę Chun Li lub Shadow Lady, przy wyborze partnera podświetl Icemana i daj w dół.

Vandal Hearts 2

Advanced Mode
Jeśli uważasz, że gra jest zbyt prosta, na ekranie tytułowym z migającym napisem "Press Start" wciśnij: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, L1, R1 **na drugim padzie.** Powinien pojawić się napis Advanced Mode, no i gra będzie konkretnie trudniejsza.

NCAA March Madness 2000

Dodatkowe teamy
Wybierz Exhibition Mode i wpisz jako imię gracza "EAAPORTS"

Rainbow Six

Wszystkie drzwi otwarte
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1i stukaj: Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt.

Wszystkie mapy
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i stukaj: X, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, X.

Max energii dla chłopaków
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i stukaj: Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko, Kółko, X, Kwadrat, Kwadrat.

Zakładnicy nie mogą być zabici
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i stukaj: Kółko, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Kółko.

Dodatkowa amunicja
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i stukaj: Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, X, Trójkąt, X, Trójkąt.

Terroryści won!
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i stukaj: Trójkąt, Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, X, Trójkąt, Kółko.

Zakończenie
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1: Kwadrat, Trójkat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, X, Trójkąt.

Spec Ops - Stealth Patrol

R1: Otworzenie menu ekwipunku.
+ prawo/lewo = przełączanie między (od lewej) menu broni, materiałów wybuchowych, ekwipunku defensywnego

L1: [przytrzymany] = zmiana widzenia pola gry (pierwsza osoba/trzecia osoba, widok lunety snajperskiej, jeśli karabin jest w nią wyposażony)

L2: +góra/dół = włożenie nowego magazynka
+klawisze figur geometrycznych = komendy dla współuczestniczących w misji. I tak kolejno:
+krzyżyk - Hold up! (żołnierz zatrzyma się, bądź przestanie strzelać)
+kółko - Fire'em up! (żołnierz zacznie strzelać do przeciwników, w praktyce będzie cię osłaniał)
+trójkąt - Move up! (żołnierz podbiegnie do ciebie i wyprzedzi o parę metrów)
+kwadrat - Follow me! (żołnierz będzie się poruszał w pewnej odległości za tobą)

R2: +prawo/lewo = strafe'owanie (w przyklęku - przetoczenie się w bok)
+góra/dół = zmiana pozycji od stojącej, przez przyklęk do leżącej

Krzyżyk: strzał z broni ustawionej w okienku na dole (pierwsze od lewej)

Kółko: użycie ekwipunku defensywnego ustawionego w pierwszym od prawej okienku

Trójkąt: przełączanie się między żołnierzami w misji

Kwadrat: Użycie materiałów wybuchowych, ustawionych w okienku drugim od lewej

Select: mapa terenu, **Start:** pauza i menu opcji technicznych gry
UWAGA: można klawisze łączyć: np. kucać i wydawać rozkazy!

No Fear Mountain Biking

Wszystkie trasy
W Time Trial wpisz "LOTSOFFEAR" jako kod.

Trasa Obcego
W Time Trial wpisz "ABDUCTION" jako kod.

Trasa Rysunkowa
W Time Trial wpisz "TOON IT UP" jako kod.

Trasa Trikowa
W Time Trial wpisz "MONKEYBIKE" jako kod.

Trasa Virtual Reality
W Time Trial wpisz "JACKED IN" jako kod.

Wszystkie upgrade'y
W Time Trial wpisz "LOTSOFGEAR" jako kod.

Wszyscy zawodnicy
W Time Trial wpisz "GOOBERS" jako kod.

Odwrócone trasy
W Time Trial wpisz "EDOMRORRIM" jako kod.

Wektorowa trasa
W Time Trial wpisz "TYREFRAME" jako kod.

Niska grawitacja
W Time Trial wpisz "BIGFLOATER" jako kod.

Jet Moto 3

Jeszcze szybciej
Podczas gry wciśnij (plus znaczy że razem): L1 + Prawo, R1 + Dół, Kwadrat, L1 + Trójkąt, R1 + Dół, L1 + Lewo, Select

Kamera TV
Podczas gry wciśnij: Kółko, L1 + Trójkąt, L1 + X, Trójkąt, R1 + Góra

Zejście z pojazdu
Przytrzymaj R1 + R2 + L1 + L2-

Toy Story 2

Wybór poziomu
Na ekranie opcji wstukaj: Góra x 4, Dół x2, Góra x 2, Dół x 3.

World Driver Championship

Wszystkie trasy w Sydney
Wyjmij kartę pamięci. Zacznij nową grę w trybie championship i wpisz jako imię "FROZENSKY". Zaakceptuj ofertę jednej z drużyn. Wyjdź do menu i wybierz Quick Race - masz dostępne trasy. Teraz wróć do menu, włóż kartę pamięci i załaduj swoją grę. Teraz zapisz. I za każdym razem masz dostęp do sześciu wariacji tras.

Samochody z klasy GT2
Przy wyborze trasy z trybu Championship wciśnij: Z, Prawo, Z, Z, Z, B, C-Dół, A, Prawo i Start na drugim padzie. No i masz odkryte te samochody!

Crazy Taxi

Wyłączenie strzałek
Zanim pojawi się wybór postaci przytrzymaj R + Start. Pojawi się napis "No Arrows".

Wyłącza informacje o celu
Zanim pojawi się wybór postaci przytrzymaj L + Start. Pojawi się napis "No Destination Mark"

Expert mode
Zanim pojawi się wybór postaci przytrzymaj L + R + Start. Pojawi się napis "Expert mode"

Specjalna Taksówka
Na ekranie wyboru postaci szybko stukaj: L, R, L, R, L, R. Możesz też spróbować tak: L + R, L + R, L + R. Teraz gdy wciśniesz górę, pojedziesz...rowerem!

Inny dzień
Na ekranie wyboru postaci raz wciśnij R, a następnie wciśnij i przytrzymaj R. Pojawi się napis "Another Day" - modyfikuje to pozycje obiektów.

Dodatkowa kamera
Zacznij grę w trybie arcade lub original. Włóż jakiś pad do trzeciego slotu i tak:
- wciśnij B na trzecim padzie - widok z oczu
- wciśnij Y na trzecim padzie - jeszcze inna kamera
- wciśnij 5 razy X na trzecim padzie - widok prędkościomierza
- wciśnij na trzecim padzie, aby widok powrócił do standardowego.

Snow Surfers

Wszystkie trasy
Zacznij grę w trybie na 2 graczy. Wyjdź (Quit), wybierz tryb Free Ride, ukończ pierwszą trasę i wyjdź z gry (Quit). Ponownie wybierz tryb multiplayer. Po każdym wyścigu pojawi się opcja Next Race - będą nawet te sekretne.

UEFA Striker

Cheat Mode
W głónym menu wstukaj: Góra, Góra, Prawo, Prawo, Y, Y, Y.
Wszystkie zespoły i bonusy.

NBA 2K

Kody wpisuj w opcjach
DEVDUDES - extra teamy
FATHEAD - duże głowy
MONSTER - duzi gracze
LITTLEGUY - mali gracze
DOUGHBOY - grubasy
SQUISHY - 2d gracze
BIGFOOT - wielkie nogi
BEACHBOYS - wielka piłka.
COACHOUCH - trenerzy w boleści

PRO ACTION REPLAY PSX

Tombi 2

Max energii
800E7FEE 0010
Max AP
800BF874 E0FF
800BF876 05F5
Czas = 0
800BF878 0000

Marvel vs Capcom

Otwiera wszystko
50000302 0000
8007B72C FFFF
Max energii P1 i P2
80038106 2400
Nieskończony czas
8007B832 6363

Railroad Tycoon 2

Nieskończona forsa
8015A8FA 7FFF

Nascar Rumble

Otwiera wszystkie poziomy trudności
300B7135 0002

Road Rash Jailbreak

Max Energii
800D5766 5A5A
Motor się nie niszczy
Max Nitro
300D81EC 000A
Zawsze wygrywasz
800D577E 016E
Stopuje czas
800D5D48 0000
Wszytkie bronie
800D81E4 FFFF
800D81E6 FFFF

Lego Rock Raiders [Pal]

Max czasu
8009E6EC 0000
Max zielonych kryształów
800AE220 0063
Max Lego-Ore
800AE218 0063
Max Czerwonych kryształów
800AE21C 0063
Max uratowanych
800AE228 0063

Silhouette Mirage

Max kredytów
3001006F 0009
Otwiera opcje
30010073 00FF
Otwiera sekrety
8001002A FFFF

Gran Turismo 2 [Pal]

Max forsy
801D1598 E0FF
801D159A 05F5

Licencja B
50000AA4 0000
801CCD30 0400
Licencja A
50000AA4 0000
801CC6C8 0400
Licencja C INT
50000AA4 0000
801CC060 0400
Licencja B INT
50000AA4 0000
801CB9F8 0400
Licenzja A INT
50000AA4 0000
801CB390 0400
Licencja Specjalna
50000AA4 0000
801CAD28 0400

Bonusy w Arcade
50000A02 0000
801C99C8 0505
301C99DC 0005

Przytrzymaj L2 i możesz jeździć po scenerii
D00A95E4 0080
800A96CC 0006
D00A95E4 0080
800A9CE4 0006

Zatrzymanie czasu
8002F894 0000
80046F44 0000

Start na XX okrążeniu (podmień XX na numer)
D00A9CEC 0000

Ace Combat 3 [Pal]

Max pocisków
80168060 0046
Otwiera wszystkie samoloty
C100 0000 5000
5000 0A02 0000
800B DB12 0101
Max energii
80136956 0064
Max czasu
8013B438 0000
Szybkie rakiety
E0070230 0004
80070230 0001
800A9CEC 00XX

Toy Story 2 [Pal]

99 Monet
800B22C6 0063
Superskok (X, X,X)
800B22B4 0002
Max żyć
800B22C2 0005
Max Energii
800B22BE 000E
Max zdrowia
800B22BE 000E
Super Laser
800A1290 0064
Super Spin Attack
800A143C 0060

Tomorrow Never Dies [Pal]

Nieskończone życia
8001E0DA 0003
Otwarte wszystkie levele
50000502 0000
8001E284 0101
Otwarte wszystkie filmy
50000602 0000
8001E0C2 0101

FIFA 2000 [Pal]

20 do zera trafił gospodarz frajera
80032514 0014

Stara Szkoła

CZY ZASTANAWIALIŚCIE SIĘ KIEDYŚ ILE CZASU POTRZEBA ABY "STWORZYĆ" DOBRĄ GRĘ ? TAKĄ, KTÓRA ZACHWYCI, NIEŹLE SIĘ SPRZEDA I ZAPEWNI SŁAWĘ JEJ TWÓRCY NA DŁUGI CZAS? W DZISIEJSZYM ODCINKU PRZEDSTAWIAMY SERIĘ, KTÓRA STANOWIŁA INSPIRACJĘ DLA WIELU PLATFORMERÓW I ZRĘCZNOŚCIÓWEK, A TAKŻE ZAPOCZĄTKOWAŁA GATUNEK, NIESTETY DZIŚ JUŻ PRAWIE WYMARŁY. PRZED WAMI SERIA PRZYGÓD HARRY'EGO PITFALLA, KTÓRA ZADEBIUTOWAŁA... 18 LAT TEMU!

PITFALL

18 lat sławy...

Pitfall: Pitfall Harry's Adventure [1982 Atari]

Pitfall 2: The Lost Caverns [1984 Arcade]

Pitfall: The Mayan Adventure [1994 Snes]

Pitfall: The Mayan Adventure [1994 Snes]

Pitfall 3D [1998 PlayStation]

Pitfall: Beyond the Jungle [1999 GBC]

Pitfall: Pitfall Harry's Jungle Adventure
Data wydania: 1982
Platformy: Atari 2600, Atari 5200, Colecovision, [Atari, C64, ZX Spectrum]

Gdzieś na początku lat 80-tych, gdy Atari było jedną z ulubionych firm na rynku, programista znany bliżej jako David Crane wpadł na pomysł stworzenia zupełnie nowej i oryginalnej gry. Projekt miał być scrollowaną zręcznościówka, której celem było przeprowadzenie głównego bohatera przez 255 "ekranów", zbierając jednocześnie skarby w postaci sztabek złota lub worków z pieniędzmi. Sprawa nie była zbyt prosta, bo na drodze odkrywcy czekały różne niespodzianki w postaci skorpionów, nietoperzy i innych utrudnień. Ponadto wszystkie 32 skarby musiały być zebrane w przeciągu 20 minut. Jak wkrótce się okazało, gra została jedną z najbardziej popularnych i zarazem najlepiej sprzedających się pozycji na konsole Atari, zaś postać Harry'ego uznano za symbol rozpoznawczy firmy. Człowiek stojący za sukcesem stwierdził wtedy między innymi: "Wiedziałem, iż w grach jump'n run i przygodówkach był spory potencjał, ale rezultat przeszedł moje oczekiwania. Gra sprzedała się w milionach kopii, ustanawiając nowy gatunek oraz dziesiątki naśladowców." Jednak sam sukces nie był w ogóle planowany. Crane wspomina: "Chciałem zrobić grę z biegnącym człowiekiem. Zaprojektowałem więc postać oraz efekt, ale w dalszym ciągu musiałem zrobić z tego grę. Więc pomyślałem, iż on musi biec do konkretnego celu. Wytyczyłem więc ścieżkę i w końcu musiałem wybrać scenerię. Tu wybór padł na dżunglę, a cały pomysł zabrał mi nie więcej niż 10 minut. (...) To był początek gatunku."

Pitfall II: The Lost Caverns
Data wydania: 1983
Platformy: Atari 2600, Atari 5200, Colecovision

Jak nie trudno się domyślić, David Crane nie czekał zbyt długo z wydaniem kolejnej części przygód Harry'ego. Tym razem sprawa zajęła znacznie więcej czasu, ponieważ sequel posiadał już konkretną fabułę, lepszą, bardziej kolorową grafikę i wreszcie doskonałą jak na owe czasy muzykę, dzięki zastosowaniu dodatkowego chipa. Akcja "zaginionych jaskiń" ma miejsce w Peru, gdzie Harry, jego siostrzenica Rhonda oraz kot Quicklaw szukają tajemniczego klejnotu zwanego Raj. Niestety towarzysze naszego bohatera przepadają bez śladu, a naszym celem staje się ich odnalezienie. Co wcale nie jest takie proste, biorąc pod uwagę znane już przeszkody oraz kilka nowych niespodzianek. Zmianie uległa także sceneria, poczynając od etapów z wodą, a na tytułowych jaskiniach i podróży balonem kończąc. Jedynym poważnym minusem był system żyć. Mianowicie gracz miał ich nieskończoną ilość, jakkolwiek po każdej stracie Harry był cofany do najbliższego punktu startowego, co w niektórych momentach bywało bardzo denerwujące.

Pitfall II: The Lost Caverns
Data wydania: 1984
Platforma: Arcade

Mimo wszystko gra była fantastyczna, a potwierdza to fakt, iż pomysł pana Crane'a doceniła Sega, wydając własną wersję przygód Pitfall'a. Sprawa jest tu o tyle kontrowersyjna, iż według niektórych opinii wersja błękitnych zdecydowanie przebijała te istniejące, poczynając od samej koncepcji, a na wykonaniu kończąc. Tytuł działał w oparciu o płytę arcade System 8, która oferowała całkiem spore możliwości techniczne. Sama gra została natomiast podzielona na 4 następujące po sobie poziomy, które tworzyły spójną całość, oferując kilka niedostępnych w oryginale sekretów i dodatków. Harry mógł tradycyjnie pływać, latać balonem czy korzystać z wagoników w kopalni na planszy trzeciej. Celem wyprawy było teraz zdobycie magicznego kapelusza, którego strzegł groźny bóg Inków. Jeżeli dodać do tego doskonale dobraną muzykę, którą pocięto i zremiksowano bazując na oryginale, to otrzymaliśmy naprawdę wyjątkowo ułożoną całość, której nie można niczego zarzucić. Co ciekawe, automat ten był także dostępny w naszych rodzimych salonach gier.

Pitfall: The Mayan Adventure
Data wydania: 1994
Platforma: Genesis / Megadrive, Jaguar, Sega 32X, Sega CD, SNES, [Windows 95]

Kolejne lata stanowiły ciężki okres dla fanów pomysłu Crane'a i dopiero pod koniec epoki platform 16-bitowych ukazała się następna część przygód Harry'ego. Miniony czas i postęp techniki sprawiły, iż nowy Pitfall prezentował się doskonale. Activision przewartościowało stare pomysły, wzbogacając je o odpowiednią grafikę i muzykę, a główną postacią tym razem jest Harry Jr, który wyrusza na poszukiwania ojca porwanego przez bóstwo Majów. Do przebycia czeko nas 13 poziomów, urozmaicanych 22-ma tematami muzycznymi dobrej jakości. Developer zadbał nawet o to, aby kilka z nich zostało nagranych w Ameryce Środkowej. Mimo wszystko, tytuł nie osiągnął wielkiego sukcesu. Być może powód stanowiła spora liczba podobnych gier na rynku, a może po Activision oczekiwano bardziej nowatorskiego podejścia do tematu.

Pitfall 3D
Data wydania: 1998
Platforma: Playstation

Tym samym to, co wcześniej nie było możliwe do osiągnięcia, stało się bardziej realne z chwilą pojawienia się nowych platform. Idąc z postępem techniki zaprezentowano niebawem kolejną część przygód poszukiwacza skarbów. Tym razem w 3D. Pierwsze skrzypce ponownie zagrał Harry, a co więcej, głosu użyczył mu nie kto inny tylko sam Bruce Campbell, ceniony przez nas za role w "Evil Dead" czy "Army of Darkness". Activison postarało się także o wierne przeniesienie elementów, które zadecydowały o powodzeniu poprzednich części oraz zamieściło oryginał gry jako bonus. Ostatecznie, dzięki 2D klimatowi w polygonalnym wykonaniu, tytuł ten spotkał się z pozytywnym odbiorem i uchodzi za dobry dodatek do serii.

Pitfall: Beyond the Jungle
Data wydania: 1998
Platforma: GameBoy Color

Seria Activision oczywiście nie mogłaby się obejść bez wersji na najbardziej popularnego "kieszonkowca". Dlatego też niedługo po wydaniu wersji 3D, developer zlecił opracowanie stosownego tytułu dla Crave Entertainment. W roli głównej ponownie pojawił się Harry Jr, który tym razem nie szuka ojca tylko staje w obronie szczepu Moku. Natomiast sama gra to 15 poziomów przepełnionych skarbami i dobrze już znanymi elementami zręcznościowymi. Na uwagę zasługuje także poziom detali oraz sporo ukrytych niespodzianek.

W ten sposób przedstawiają się kolejne odsłony pomysłu, na który David Crane potrzebował kiedyś zaledwie dziesięciu minut. Tego, iż Harry Pitfall powróci ponownie możemy być pewni.
Pozostaje tylko pytanie, kiedy...

Origin

GAWĘDY PO FAI

ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIĄ SPRZED MIESIĄCA, DALSZA CZĘŚĆ WYWNĘTRZEŃ TUDZIEŻ WYNURZEŃ. PRZYPOMINAM, ŻE OPOWIADAM WAM O NAJMOCNIEJ PRZEZE MNIE PRZEŻYWANYCH MOMENTACH ZWIĄZANYCH Z KONSOLAMI, I DZISIAJ PIERWSZA CZWÓRKA.

4. Cudze chwalicie, i słusznie.

Konsole są kojarzone, zwłaszcza przez osobników przeterminowanych i zwapniałych, z grami głównie zręcznościowymi. Dość rzadko pojawiają się nań gry np. strategiczne. W sumie to dzisiaj tak naprawdę nawet nie pamiętam, dlaczego zagrałem w Vandal Hearts. Był to tytuł, o którym wiedziałem dość niewiele, i chyba zdecydowałem się na jego zakup dlatego, iż gra reklamowana była jako RPG. Okazało się jednak, że to prawda ledwie częściowa, bo VH to głównie strategia, z nielicznymi tylko akcentami RPG. W każdym razie mimo nędznej grafiki gra wciągnęła mnie tak niesamowicie, że skończyło się to totalnym zaniedbaniem kilku ważnych spraw zawodowych i osobistych. Powiem więcej, byłem pod tak wielkim urokiem, że namówiłem przyjaciela, by sobie kupił konsolę specjalnie dla Vandal Hearts właśnie! Żeby było śmieszniej, zaufał mi i kupił, a potem skończył grę trzy razy pod rząd, tak się nią podniecił. A ja przeprowadziłem prywatne śledztwo, i okazało się, że Vandal Hearts to tylko jeden z przedstawicieli gatunku zwanego RPG/strategy, i że Japończycy bawią się tego typu grami już od paru ładnych lat. Najbardziej znana strategia RPG to Final Fantasy Tactics, ale jest jeszcze Kartia, Brigandine, Langrisser itd. Wszystkim serdecznie polecam, a jest dobra okazja, żeby dać się porwać, bo właśnie wychodzi Vandal Hearts 2...

3. Prawdziwa sztuka.

Być może dla niektórych uszu zabrzmi to jak herezja, ale jestem osobiście głęboko przekonany, że oprawa graficzna niektórych gier to prawdziwa sztuka. Największe wrażenie wywarł na mnie koncept znanego ongiś przeboju na Segę Saturn, Panzer Dragoon. Pamiętam, że obserwowałem zaprezentowaną w tej grze zapierającą dech w piersi wizję świata z poczuciem, iż obcuję z dziełem najwyższej klasy. Nic w tym zresztą specjalnie dziwnego, skoro Japończycy do współpracy poprosili niejakiego Moebiusa, legendarnego twórcę komiksu europejskiego i jednego z najbardziej szanowanych artystów.
Facet spisał się na medal i myślę, że każdy, kto grał w Panzer Dragoona, zgodzi się ze mną bez dwóch zdań. Życzę sobie, by takie przedsięwzięcia miały miejsce częściej, i na szczęście wszystko wskazuje na to, że tak się właśnie stanie. Różne dziedziny sztuki zaczynają nam się mieszać i powoli zjawisko to obejmuje także gry komputerowe. Ech, za RPG-a z oprawą graficzną Franka Frazetty gotów byłbym sprzedać młodszego brata...

2. Pum, pum, pum.

Z wyżyn sztuki przenieśmy się na chwilę na niziny mordobić. Nie było szansy, żebym jeszcze na chwilę nie wrócił do Virtua Fightera, co? Otóż najprzyjemniejszym przeżyciem związanym z tą grą było wykonanie przeze mnie pełnego SPoD'a. A cóż to takiego? Otóż SPoD, czyli Stun Palm of Doom, to jedyne kombo w całej grze! Tekken ma kombosów chyba z miliard, ale VF ma tylko konkretne ciosy, które można ułożyć sobie w prawie dowolną kombinację. SPoD to jedyny wyjątek, bo owa kombinacja ma specjalnie dla siebie stworzoną animację: Akira - bo tylko on może wykonać SPoD'a - uderza wewnętrzną stroną dłoni w brzuch przeciwnika, po czym wślizguje się za jego plecy i obydwoma dłońmi wali w plecy. Wszystkie trzy elementy w równym rytmie, pum-pum-pum. Problem polega na tym, że wykonanie SPoD'a jest nieprawdopodobnie trudne, trzeba nacisnąć mnóstwo klawiszy w niecałą sekundę! Ktoś, kto jest w stanie zrobić SPoD'a na zawołanie, może uważać się za prawdziwego mistrza VF. Mnie się, żeby było jasne, udało zrobić owe legendarne kombo tylko w tzw. slow mode (postacie walczą jakby pod wodą, wszystko jest dwa razy wolniejsze), co nadal wcale nie było takie proste. Żeby zrobić SPoD'a w trybie normalnym, musiałbym się chyba urodzić w Japonii... Ale i tak miałem radochę, a kumplowi szczęka spadła aż do piwnicy. Nawiasem rzecz biorąc w VF3 Akira dostał nowe kombo, Dragonlance, które jest równie trudne do wykonania. Czas kupić sobie elektroniczne ręce...

1. Końcówka FF8.

I tak doszliśmy do miejsca pierwszego. Cóż więc było dla mnie najbardziej ekscytującą rzeczą w moich kontaktach z konsolami? Ano było to obejrzenie zakończenia Final Fantasy 8.
Nie bójcie się, nic nie zdradzę, możecie czytać śmiało. Otóż zakończenie FF7 było wyraźnie pospieszone i niedorobione, co zresztą przyznali sami twórcy. Chyba się tym bardzo przejęli, bo zakończenie FF8 trwa chyba z pół godziny i jest po prostu SZOKUJĄCE. S-z-o-k-u-j-ą-c-e. Brak mi słów, by wyrazić wstrząs psychiczny, jakiego doznałem oglądając to mini-dziełko. Coś nieprawdopodobnego, takiej animacji jeszcze w historii konsol nie było. Leżałem na łóżku i wydawało mi się, że chyba umarłem i obudziłem się w raju. Naprawdę, nie przesadzam, jeśli ktoś z was jeszcze nie ukończył FF8, to dla samej końcówki warto poświęcić tych kilkadziesiąt godzin życia.

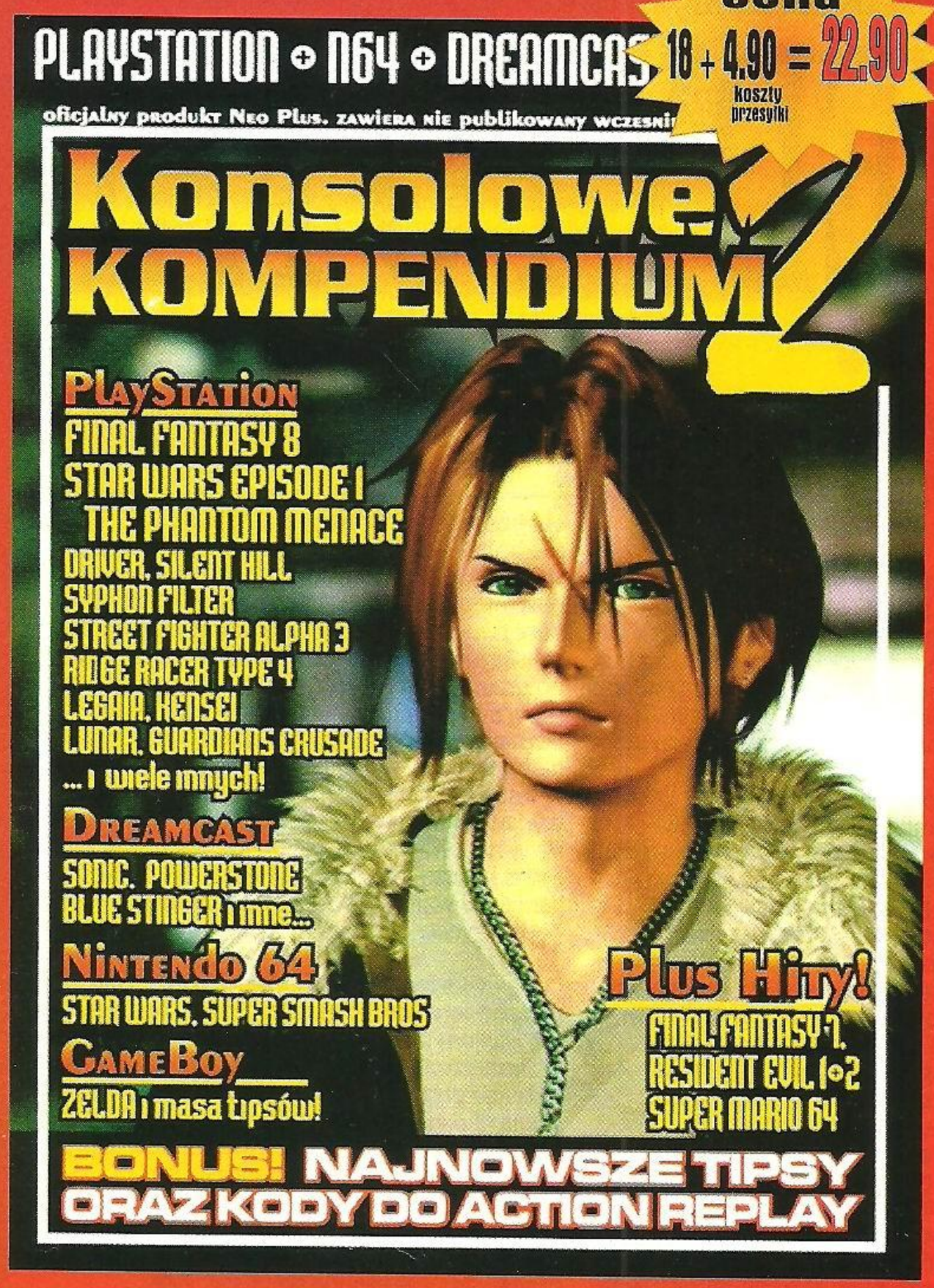
Ciekawy jestem, czy i wy macie jakieś swoje wspomnienia z ekscytujących chwil związanych z używaniem konsoli. Czytałem ostatnio o facecie, któremu żona postawiła ultimatum: "albo ja, albo te twoje durne zabawki". Oczywiście gość wybrał swoje ukochane konsole (fakt, że to lekki wariat, bo ma chyba wszystkie możliwe modele Segi i Nintendo) i cała sprawa zakończyła się rozwodem. Trudno nazwać tę historię pokrzepiającą, ale ciekawa to ona jest na pewno. Jeśli i wy macie podobne opowieści, chętnie posłucham, i może uda się ułożyć listę czytelników. Ktoś dostał rozstroju nerwowego po śmierci Aeris w FF7? Sąsiadka emerytka pokonała podwórkowego guru w Tekkena ładując łapskami bez sensu w pada? Ktoś sprzedał nerkę, byle tylko mieć Arcade Sticks do Dreamcasta? Piszcie! Na adres redakcji.

Na koniec mała refleksja. Zauważyłem, że większość moich przyjemnych przeżyć zapewnili mi nasi azjatyccy bracia. A i tak kilku rzeczy jeszcze nie wymieniłem, jak choćby wspaniała japońska muzyka w grach (główny motyw na okarynę w VH, piosenka końcowa z Tekkena czy MGS, itd.). Nie mam jakiegoś konkretnego wniosku, chciałem tylko na ten fakt zwrócić waszą uwagę. Interesujące. Czyżby nasza "biała" kultura znudziła nam się na tyle, że sięgamy po nowe propozycje? Być może. Ja tam w każdym razie mam nadzieję, że moi skośnoocy przyjaciele jeszcze długo będą dostarczać mi podobnych radości, jakie wam przed chwilą opisałem. A przyszłość widzę różowo, bo i Dreamcast się ustatkuje na rynku i zacznie spływać druga generacja gier, i Playstation 2 lada chwila, i Dolphin, który - jak kłamie Nintendo - ma być o 50% szybszy od PSX2... Mam wrażenie, że konsole wyrwą mi jeszcze wiele godzin z życiorysu, oj wyrwą...
Czego Państwu i sobie życzę.

Adrian Chmielarz

...jeśli ktoś z was jeszcze nie ukończył FF8, to dla samej końcówki warto poświęcić tych kilkadziesiąt godzin życia...

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło siępod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

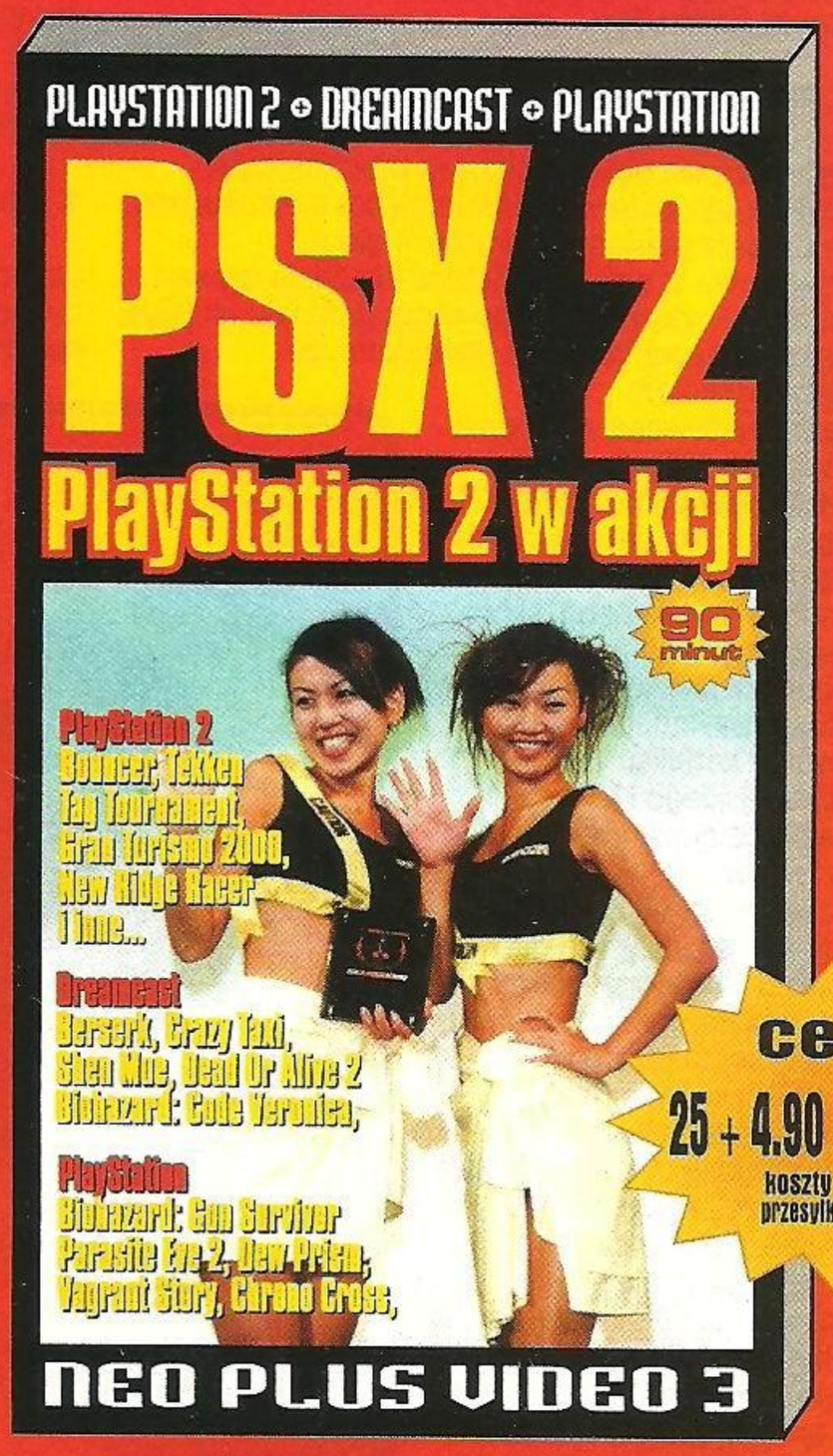
PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

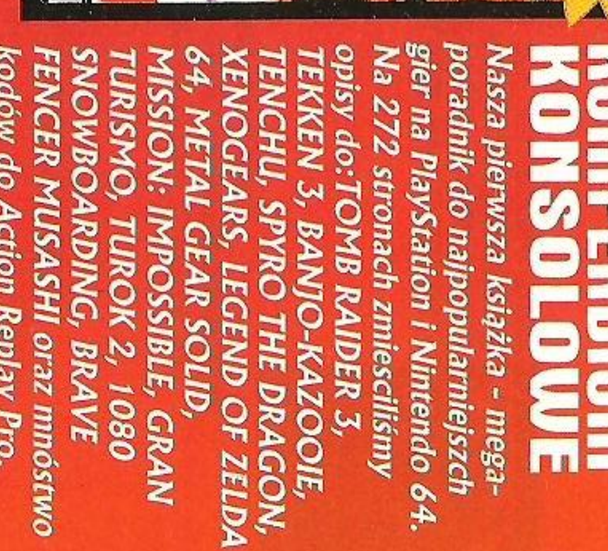
JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

CENY PRENUMERATY

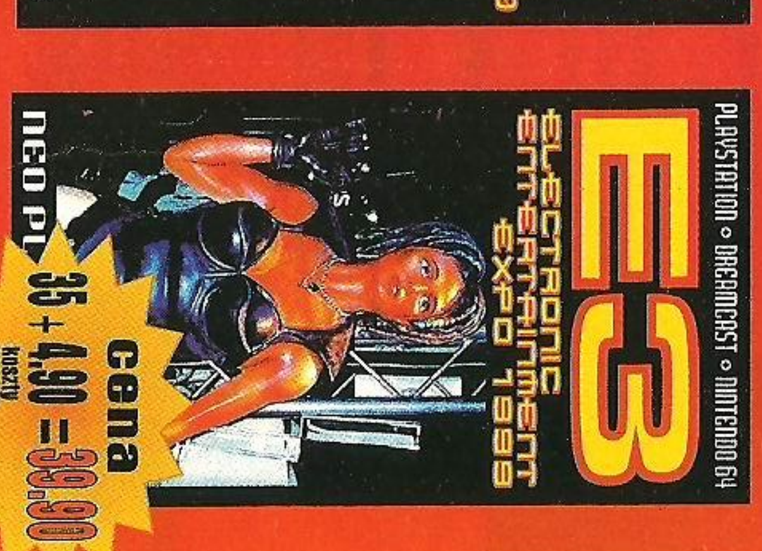
6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15



KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



W SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł ☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu-wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5 ciągle dostępne

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks. **XTRA!:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę.

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3 **HELP:** TUROK 2, MUSIC, **XTRA!:** SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!:** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2,
HELP: STAR WARS EPISODE 1 RACER

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, MATAL GEAR SOLID UNTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT
HELP: BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER.
XTRA!: DREAMCAST - podsumowanie przed premierą

NEO PLUS nr 14 październik 99
RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE
RECENZJE: TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!:** ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 15 listopad 99
RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI α 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATEBOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne
HELP: SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

---

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; _____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; _____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; _____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; _____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: P.H.U. "FAT"
na rachunek w: PBK III o/W-wa
numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Memorki.

Od razu przejdę do rzeczy. Podczas próby save'owania gry (potrzebne były dwa bloki) pojawił się napis mówiący, że nie ma miejsca na karcie. Sprawdzałem to w menu konsoli, gdzie widać było, że na końcu karty dwa bloki są puste. Następnie zajrzałem do karty poprzez menu NFS4, gdzie również wykazane zostały dwa wolne bloki - tu jeden był w środku (za TEKKEN3), a drugi - na końcu. Aby dokonać kolejnej weryfikacji włączyłem MEDAL OF HONOR (też ma podgląd), gdzie blok za TEKKEN 3 nie miał żadnej ikonki gry, ale był zaznaczony jako użyty, zaś ten na końcu był zaznaczony jako pusty. Wnioski? Wydaje mi się, że niektóre gry zajmują 1 blok i trochę więcej, a w takim wypadku z tych ułamków robi się jeden, ale bez konkretnego tytułu i ikonki. Konsola pokazuje go wtedy jako pusty, choć nawet tak nie jest. Teorię tę potwierdzało kasowanie save'a sąsiadującego z RRT4, w efekcie czego rozrósł się on na dwa bloki. Przypuszczam, że gdybym skasował "spółkowy" blok z mojej karty (nie mam jednak drugiej aby to sprawdzić), to kilka innych poszło by się kochać razem z nią. Jednej rzeczy jednak nie rozumiem. Na karcie, obok siebie znajdują się save'y z WORMS ARMAGEDDON i MEDAL OF HONOR. Konsola podaje, że WA zajmuje jeden blok, a MOH - dwa (powinno być na odwrót, co potwierdzają podglądarki z NFS4 i innych). Po nagraniu opcji CHOCOBO RACING (powinny zająć jeden blok), MOH ustąpił miejsca dwóm blokom CR, a sam zmniejszył się do jednego. Gdy skasowałem owe dwa bloki CR, MOH cofnął się o dwa pola i zajmował jeden blok. Po wyjściu i ponownym wejściu do menu, sytuacja wróciła jednak do początku - MOH był znów na dwóch blokach! Zamiast CR save'owałem inne stany jednoblokowe z takimi samymi efektami. Skasowałem więc MOH, a WORMS nadal zajmują jeden blok. Gdzie jest drugi? Bardzo ciekawe.
Druga sprawa jest analogiczna do tej opisanej przez Adriana z N+18. Otóż mam drugą kartę, której konsola "nie widzi", a z grami bywa różnie. I tak - kiedy zapchała się do końca - byłem w kropce. Konsolą kasować się nie dało, a żadnej gry z możliwością usuwania save'ów nie mam. Podczas nadpisania stanu gry (zapisania nowego na istniejący już, stary) save'ami z DRIVER i MOH często występował błąd (error, fail), w efekcie czego nie było na karcie ani stanu gry nowego, ani też starego. Tym sposobem udało mi się skasować wszystkie bloki oprócz trzech pierwszych. Następnie zagrałem całą kartę i znowu kasowałem save'em MOH. Teraz będzie najlepsze: na niemal pustą kartę nagrałem opcje z WE4. Udało się. Na drugi ogień poszło R2R i "save on".. Dla pewności zresetowałem konsolę, wybrałem load i... Taki zapis na karcie nie istnieje! Zajrzałem więc przez NFS4 - faktycznie. Doszedłem do wniosku, że o ile tamtego save'a nie było widać, to ten z NFS4 będzie. Zachowałem więc stan z NFS4 - save, ikonka pokazała się, reset, load i... Nic. Nie ma jej. Ostatnią deską ratunku był MOH - po kilku próbach jednak się udało. Następnie - VR2, save, reset, load - nie ma! Wszedłem do opcji (z nadzieją, że gra zapyta się "overwrite?"), a tam informacja - 15 blocks free (podczas gdy faktycznie sześć było zajętych). Nie miałem jaj , żeby zapisać ustawienie gry (VR2 nie ma opcji nadpisywania), bo wtedy już nie wiem co by się stało. Zajrzałem do karty przez NFS4, a tam... trzy bloki z VR2. Włączyłem VR2 - nie ma nic. Kosmos. Warto wspomnieć, że NFS4 zazwyczaj na początku karty nie widzi, ale po kilkudziesięciu sekundach jednak wreszcie ją dostrzega. DRIVER natomiast podczas próby odczytu zawartości pierwszej (normalnej) karty zawiesza się po ukazaniu ikonki TEKKEN 3, czyli na "spółkowym" bloku. Chciałbym zaznaczyć, że obydwie karty były kupowane na giełdzie (nie ja je kupowałem), przy czym jedna wygląda na oryginalną kartę Sony, a druga na podróbkę. Podsumowując - oto kilka moich spostrzeżeń:
- **kupuj karty z pewnego źródła.** Nie muszą mieć nawet gwarancji (pytanie: czy takie wariactwa da się naprawić), bo co ci po niej gdy zniknie save z np. trzymiesięcznej jazdy Colinem?... Toż to niemal śmierć w rodzinie...
- **na naklejce zapisuj** na bieżąco przynajmniej "zajętość" karty
- **staraj się nie wkładać/wyjmować karty** przy włączonej konsoli (a już szczególnie uważaj, gdy jest włączony "autosave")
- **jeżeli karta nie jest potrzebna** w danej grze, to trzymaj ją osobno (patrz - list Agnes z N+18)
- **zwracaj uwagę na komunikaty** podczas save'owania (gorzej z japońskimi grami) - jeżeli się nie udało, to nie ponawiaj próby, tylko włóż inną kartę (jeżeli ją masz), aby nie wyrządzić większych szkód
- **jeżeli skopiowałeś blok z karty** na kartę (aby mieć wolne miejsce na tej pierwszej), to zanim usuniesz pierwowzór, załaduj kopię - mogła zniknąć
- **miej jak najwięcej kart i save'uj na przemian** w obu slotach (jeżeli istnieje taka możliwość)
- **jeżeli masz PeCeta i trochę kasy** to kup sobie RAMNET lub DEXDRIVE i zapisuj save'y na dysku twardym - z niego raczej ci nie znikną

Cookie

F.A.Q.

Hmm. Jeżeli dobrze pójdzie, to za miesiąc będziemy mieli PS2. Ciekawe. Wydaje się, że jeszcze nie tak dawno odbierałem właśnie mojego nowiutkiego Soniaka, wiozłem go przez pół miasta i nie mogłem doczekać się wrzucenia pierwszej gry, a teraz... Jakoś tak dziwnie. Cały ten czas minął tak szybko... Jeszcze w marcu nie okaże się jak to będzie z drugim Play'em w Polsce, ale konsola stanie się wtedy ciałem. A jak będzie w dalszej perspektywie? Ilu naszych rodaków udźwignie ciężar konsoli czterokrotnie droższej od Soniaka? Trudno powiedzieć.
Ucieszyliby się na pewno w Sony Japan gdyby wiedzieli jak bardzo powodzenie ich nowej konsoli w naszym pięknym kraju zależy od możliwości spiratowania gier. Cholernie by się ucieszyli.

banan@gromit.pmc.com.pl

DA BA DI DA BA DA DA BI DA BE DE SIĄ PARĄ PAN TEM DA BI DA BE

Niedawno kupiłem sobie fajną płytę - zespołu który na pewno znacie. Da Da Di Da Ba Da. Tak - to Eiffel 65. Wszędzie słyszałem ten kawałek i bardzo mi się spodobał - ma też fajny, przypominający grę teledysk, który pokazywany jest na wszystkich możliwych stacjach muzycznych. Ale nie o to chodzi. Chciałem wam powiedzieć, że zdziwiłem się kiedy zobaczyłem, że na płycie jest kawałek "My Console" o... konsoli!

Robert z Wałbrzycha

Przyznam, że z ogromnym trudem powstrzymałem się, żeby nie puścić twojego nazwiska dzięki czemu wszyscy twoi znajomi dowiedzieliby się, że wszedłeś w posiadanie tej wspaniałej płyty trzech sympatycznych panów tworzących tak świetne kawałki.
Opowiem może taką historyjkę.
Oglądałem kiedyś "Rower Błażeja" na temat disco polo. W studiu siedziała grupka zbuntowanej młodzieży oraz wokaliści Bayer Full i Boys (tak, pewnie że ich rozpoznaję). Pan prowadzący program pozwolił wypowiedzieć się elokwentnej i uzbrojonej w ciężkie argumenty młodzieży ("Nie lubię disco polo bo... nie lubię!", "Muzyka disco polo jest prymitywna, ma bardzo prostą melodię i głupie tematy", "W disco polo są same głupie teksty"), potem z pobłażliwością patrzył jak bronić się próbuje pan z Bayer Fulla, oddał głos psychologowi, który powiedział to, co psycholog w takim programie powiedzieć musi po czym... Po czym... Po czym powiedział - "No, a na zakończenie programu puścimy piosenkę, która po raz n-ty znalazła się na pierwszym miejscu naszej błażejowej listy przebojów: oto "Blue" grupy Eiffel 65!"...
Naprawdę nie sądziłem, że do tego dojdzie, ale...
Znacznie wyżej cenię sobie nasze rodzime, przaśne i ubogie muzycznie disco polo. A Eiffel 65 - prawdziwy prekursor disco euro niech sobie śpiewa swoje głębokie, wyposażone w bogatą linię melodyczną i frapujące teksty o czym tylko chce i kiedy chce. Na planecie tego małego, obleśnego obcego. Czy wiecie chociaż, że ci goście mieli nazywać się Pre Cock?
[Banan, ty ortodoksie! Więcej tolerancji - Gsh]

POLSKA VS MODEMY W KONSOLACH

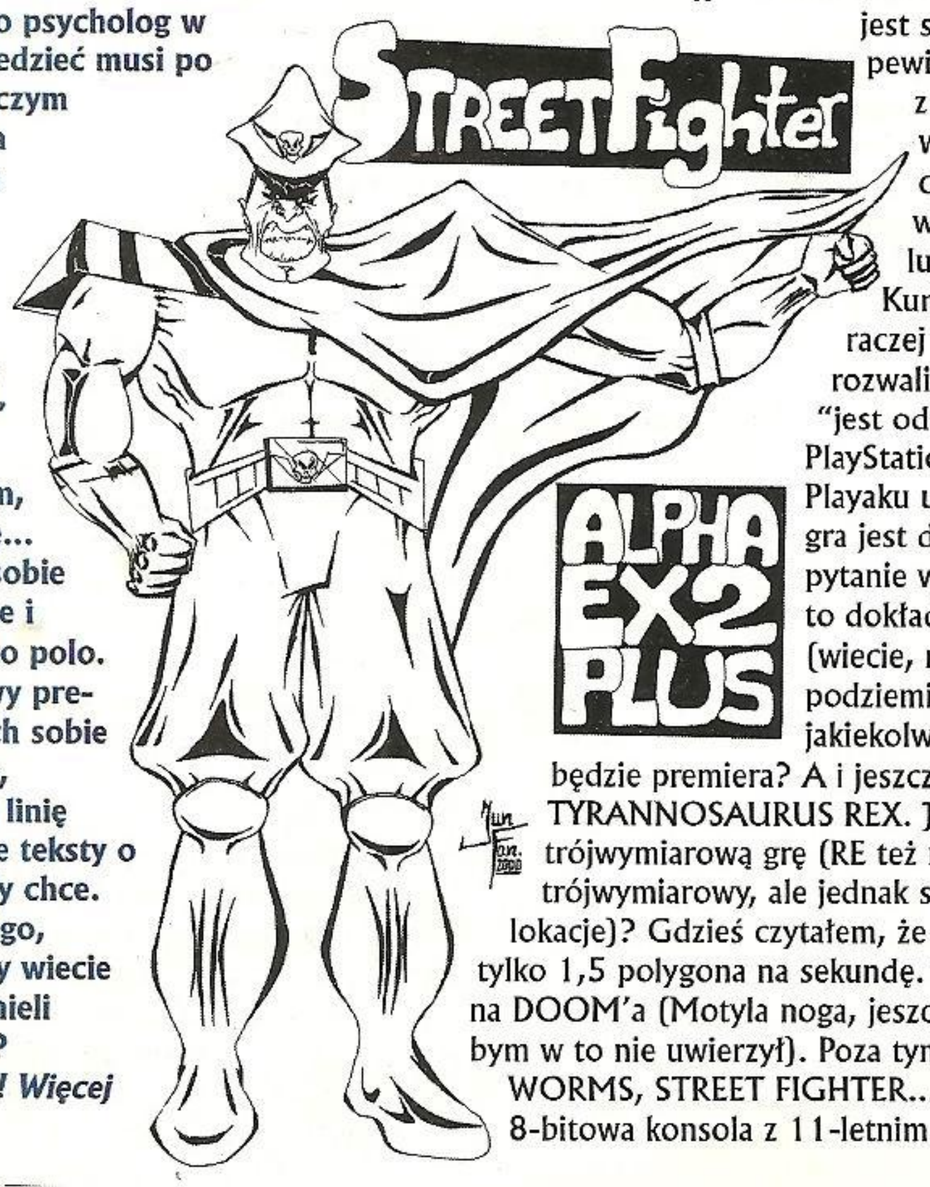
Czy Dreamcasta można podłączyć w Polsce do internetu? I jak będzie przedstawiała się sprawa podłączenia się do internetu przy pomocy PlayStation 2?

Chór głosów

Obawiam się, że w tej chwili nie można podłączyć się do internetu korzystając z Dreamcastowego modemu. Niestety też, w najbliżej przewidywalnej przyszłości także nie liczyłbym na to, że uda nam się pograć w Polsce przez sieć czy podłączyć się do internetu korzystając z oprogramowania sprzedawanego razem z konsolą. Nie widzę tej sprawy różowo dopóki ktoś w Polsce nie zajmie się dystrybucją nowej konsoli Segi.
Co do PS2 to jeszcze za wcześniej na jakiekolwiek wypowiedzi w tym temacie. A oto co mieli nam do powiedzenia mili ludzie z Sony Poland:
„.
.
.
eee..."
No więc właśnie.

WBREW POZOROM JEDNAK HARDCORE

Piszę do was po raz pierwszy. Nie mam konsoli, ale jesteście moją ulubioną gazetą i mam wszystkie numery (nie martwcie się, nie chcę się podlizać i podwędzić jakiejś gry bo i tak nie mam jej na czym odpalić. O, a teraz wyszło, że chcę wyłudzić konsolę). Ostatni numer jest ok., fajnie że jest sto stron (...). Mam pewien pomysł - konkurs z GameBoy'em do wygrania. Przecież to co ta konsolka wyczynia przechodzi ludzkie pojęcie. Kurcze, RESIDENT, a raczej screeny mnie rozwaliły. Napisaliście, że "jest odwzorowaniem" gry z PlayStation. Skończyłem ją na Playaku u kumpla i wiem, że gra jest dość długa - moje pytanie więc brzmi: czy jest to dokładnie ta sama gra (wiecie, np. czy są też podziemia, te same zagadki, jakiekolwiek intro). I kiedy będzie premiera? A i jeszcze druga sprawa - TYRANNOSAURUS REX. Jak oni mogli zrobić trójwymiarową grę (RE też niby jest trójwymiarowy, ale jednak są to tylko statyczne lokacje)? Gdzieś czytałem, że GB może wyświetlić tylko 1,5 polygona na sekundę. Teraz tylko czekać na DOOM'a (Motyla noga, jeszcze miesiąc temu bym w to nie uwierzył). Poza tym - TOMB RAIDER, WORMS, STREET FIGHTER... A przecież jest to 8-bitowa konsola z 11-letnim stażem...



Jakby pomyśleć, to w te gry mogliśmy już grać na Atari (miałem kiedyś Atari - dostałem za darmo od mojego nauczyciela gry na pianinie). Ponieważ specyfikacja jest zbliżona, wiem że koderzy musieliby włożyć w to sporo pracy, ale pomyślcie, że 10-15 lat temu wracacie ze szkoły, rzucacie plecaki w kąt i odpalacie se RESIDENTA (szkoda tylko, że wgrywa się dwie godziny i zajmuje 2 kasety 60 min)...
Ok, jeszcze sugestia na koniec - skoro teraz będą cztery strony na GB to umieszczajcie screeny z gier na niego w oryginalnej wielkości - czyli w wymiarach wyświetlacza.

Hardcore'owy Niegracz

Nie zamieszczamy takich tekstów jak te na początku, ale tym razem postanowiliśmy zrobić wyjątek - zburzyłoby to harmonię tego zmyślnego listu. A poza tym nieźle się ubawiłem przez tę konsolę, Niegraczu. Poza tym miło słyszeć, że można zachowywać aż tak daleko posunięty optymizm nie mając konsoli.
Co do twoich pytań - RE ma być według słów developerów maksymalnie wierną kopią PSX-owej gry.Twierdzą oni, że poświęcić musieli wyjątkowo mało z pierwowzoru. Problemem było jednak animowanie niektórych szerszych potworów - GB bardzo dobrze radzi sobie z animacją w pionie, ale gorzej z tą w poziomie. Dlatego przeprojektowano niektóre co grubsze monstra. Co do innych rzeczy w grze - podobno upchnięto nawet dialogi. Nie wiem do jakiego stopnia, ale już sam fakt budzi tu podziw.
A screeny i konkurs? Zobaczymy, zobaczymy...

COOKIE TU i COOKIE TAM...

Mam dwadzieścia lat, a grałem już na takich platformach jak C64, Amiga i SNES (teraz mam PlayStation). I od zawsze zazdrościłem PeCeciarzom, którzy mieli gry lepszej jakości. Ale czy jakość = miodność? Nie. Więc zagrywałem się w to co miałem, uważając te gry za debeściaki. Nie przeszkadzały mi ograniczenia C64 dopóki nie zagrałem na Amidze. W ten sposób poprzeczka została podniesiona. Czy znaczy to jednak, że nie warto grać w "muzealne okazy"? I tak, i nie. Po dziś dzień uwielbiam np. SUPER MARIO KARTS, ale kiedy miałem ostatnio wątpliwą przyjemność zagrania w jakąś starą piłkę nożną z Commodore, to mi się odechciało. Czy można mieć wątpliwość przy wyborze, który fuzbal jest lepszy (nie patrząc na grafikę)? Jeżeli jeden oferuje jedno zagranie (ni to strzał, ni to podanie), a drugi przewrotki, kiwki, podkręcanie itd.?... tak więc w kwestii staroci - tylko te nieliczne, wybitnie miodne mają szansę skusić współczesnego gracza.

Liniowość - faktycznie zaczyna wychodzić z mody. Mając SHENMUE i TOMB RAIDER (może być nawet "czwórka"), którą z nich jest lepiej wybrać? Moim zdaniem nie powinno być tu problemu. Nieważne, że za kilka lat będziemy się śmiać z tego, jaką oprawę miał SHENMUE. Na dziś dzień jest to gra potężna, a prawda jest taka że należy iść z postępem (a rynek gier nie jest tu żadnym odstępstwem od reguły) i zagrać w nią, jeżeli jest taka możliwość.

Cookie z Kochcic

Po co komu "Stara szkoła"? Kiedy ja byłem zielony interesowały mnie tylko oszałamiające graficznie tytuły. No, ale w ostateczności ta jej wersja która jest teraz może zostać (przypomnienie rodowodów nowych gier przedstawiając wcześniejsze części). Ale nie sądzę, aby ktokolwiek chciał tam zobaczyć recenzję CRASHA 2, albo RAPID RACERS.
I jeszcze co do kart pamięci. Sądzę, że wiem co stało się u Adriana z Pawłowic. Niektóre save'y mają nieciekawe właściwości. Co to znaczy? Na przykład taki DRIVER zacina część kart. Po prostu nie można zmieniać stron! Natomiast po wykasowaniu feralnego save'a, wszystko wraca do normy. Sądzę, że Adrian miał to samo, tylko że u niego save'y znikały, ale po jego skasowaniu (skopanego save'a) wszystko było ok (mówił, że miał pełną kartę i część zapisów musiał wykasować).

Miłosz z onetu

Może wydawać się, że trochę przydużo miejsca zajęły w tym miesiącu sprawy dotyczące starej szkoły, ale jak się okazuje, jest to sprawa zajmująca dosyć ważne miejsce w sercach licznych graczy. Najlepszym przykładem jest tutaj Stelmi, który jednocześnie zrobił też to, o co prosiliśmy was przy okazji testu na HC - abyście opisywali swoje historie związane z grami. Jeżeli robiliście dla gier coś, czym chcielibyście pochwalić się innym - piszcie, a na pewno nie omieszkamy opublikować tych historii. Jeżeli będą ciekawe. Tak więc Stelmi - rozumiem twój sentyment - każdy, kto nie zaczął grać wczoraj ma kilka gier, na które współczesny gracz nawet by nie splunął, a które są wiecznie żywe w naszej pamięci. Choć musze przyznać, że twój przypadek jest naprawdę poważny. W jak najbardziej pozytywnym i robiącym wrażenie stylu. I gratulujemy tak wyrozumiałej piękniejszej połowy. Co do AW - sequel powstał (FLASHBACK), potem pojawiła się też nieformalna kontynuacja w 3D (FADE TO BLACK- było to nawet na PSX-a), ale żadna nie dorównywała AW. Czy gracze odwrócą się od komercji? Może inaczej - komercja odwraca się do graczy. Natomiast jeżeli chodzi ci o gry w rodzaju ZELDY - wizjonerów pokroju Suzukiego czy Miyamoto nie ma zbyt wielu. A tylko przy talencie ich pokroju, pieniądzach jakimi dzięki wcześniejszym produkcjom mogą oni dysponować powstaja tytuły pokroju SHENMUE czy LEGEND OF ZELDA. I takie gry zawsze będą perłami. A wiadomo jak cenne byłyby perły, gdyby leżały stosami na plażach. Na inną sprawę uwagę zwraca Cookie - myślę, że trochę niewłaściwie spojrzałeś na tę sprawę. Oldschool nie ma próbować wystawiać tytułu sprzed piętnastu lat w szranki z najnowszym Residentem czy ISS'em. Tu chodzi o zaprezentowanie gier, a raczej serii gier, które z jakichś przyczyn wpłynęły na kształt rynku, jakim znamy go dzisiaj. Są to gry, którymi naprawdę cieszyć mogli się tylko współcześni gracze. Albo gracze nowi. Naprawdę, pomimo że kocham i wspominam do dzisiaj wspaniałego, Spectrumowego GUN FRIGHT'a wgrywającego się tylko z dziesięcioletniego magnetofonu, który trzymałem tylko po to aby wgrywać właśnie ją (reszta gier spokojnie ładowała mi się z Grundiga), to jednak nie poleciłbym jej teraz nikomu. I dlatego - rzeczywiście należy iść z postępem, ale będziemy krzewić wiedzę na temat historii. Chcemy, abyście mieli świadomość tego co działo się kiedyś. Żebyście byli świadomymi graczami, godnymi nosić to ciężkie brzemię w nieprzyjaznym społeczeństwie niegraczy.
No i odpowiedź dostał też od razu Miłosz - idea recenzowania gier sprzed trzech lat byłaby zupełnie kretyńska. Nie będziemy tego robić.

KU PAMIĘCI MIĘCI KU PA

Piszę do was bo zainteresował mnie list Adriana z Pawłowic, który poruszył problem znikających stanów gry z karty. Sam PSX'a mam od ponad roku i to już moja druga karta. Mam z nią dokładnie te same problemy co z poprzednią. Polegają one na tym, że za każdym razem gdy wyjmę kartę lub przeniosę szaraka, z mojej karty znikają wszystkie stany gry. To znaczy - nadal tam są, ale niewidoczne. Ten problem dotknął mnie już nie raz. Najdziwniejsze jest jednak to, że po kilku dniach wszystko wraca do normy. Jestem pewien, że czas mojej karty dobiega powoli końca. Mam w związku z tym jedną radę - niech wasze szaraki zawsze zostają w domu, a nie wędrują z wami lub bez po znajomych.

Tomek z Nowego Targu

Wszystkim, którzy mieli/mają problemy z save'ami polecamy lekturę głębokiej rozprawy na temat memorek autorstwa Cookie z poprzedniej strony. I na tym na razie zakończmy temat padających save'ów, bo zajął już połowę miejsca w tym FAQ, a przecież są i inne sprawy. Ciekawi nas jak zapatrujecie się na cenę PS2, która nawet po premierze europejskiej nie będzie niska (2 tysiące to mninum...). Macie tę konsolę planach? Dajcie znać.

Pierwsza próba nawiązania dyskusji na temat "stare vs nowe". Aż upuściliśmy łezkę. Czekamy na więcej.

Tu HC i tam HC

To prawda że nic nie przebije tych godzin spędzonych przy starych grach. Po latach wydają się one "tylko" znacznie łatwiejsze oraz krótsze (choć nie wszystkie). Dla mnie nic nie jest w stanie przyćmić serii Last Ninja na C64 - ta seria rządzi do dzisiaj no i IMO ma najlepszą muzykę z gierek na C64. Poza tym z LN miałem kilka niezłych historyjek. Z kumplem Erykiem graliśmy w to po kilka godzin - wiadomo: żadnych save`ów ani kodów do leveli. Wtedy miałem stary, ruski TV - Elektron - po 2 godzinach dziergania trzeba było go wyłączać i chłodzić suszarką bo szafka nad nim zaczynała niebezpiecznie się nagrzewać, a plastik z tyłu obudowy odkształcać. W LN1 jest jeden taki motyw w pierwszym levelu - trzeba uśpić smoka środkiem usypiającym - były trzy próby, a potem trzeba było się wracać kawał drogi po kolejną porcję tego badziewia. Z Erykiem strzelaliśmy raz - zaznaczaliśmy śliną na kineskopie odległość i potem mierzyliśmy to linijką - potem wystarczyło odmierzyć odległość od łba smoka i heja...

Ja też odwaliłem jeden numer - na moje któreś tam urodziny zaprosiłem trochę ludzi - i byłem wtedy tak najarany LN1 że poprosiłem kumpli (i koleżanki też) aby usiedli i patrzyli jak przechodzę całą grę - wytrzymali wszyscy, ale wyją ze śmiechu do dzisiaj jak mijają mnie na ulicy. Druga historia to już inny komputer - Amiga - mam ją do dzisiaj - najlepsza gra dla mnie to Shadow of The Beast (cała trylogia - z naciskiem na numer 2). Ta gra jest boska - w drugiej części była już taka warstwa fabularna, że ciągle wracam do tej gry. Jak na ten gatunek można tam było pogadać z wieloma NPC oraz zadać im sporo pytań. Gra też bez save'ów i z możliwością popełnienia błędu uniemożliwiającego dalszą grę. Team który ją pisał to przecież Reflections (Destruction Derby, Driver i nie tylko - część osób maczała palce w serii WipeOut). Może zapowiedziano jakiś sequel SOTB - teraz wiem że ci niesamowici ludzie sięgali wyobraźnią o wiele dalej w przyszłość niż mi się kiedykolwiek śniło - mieli po prostu wizje jak Yu Suzuki o czym pisaliście w tekście o Shenmue. Wiem - strasznie odbiegam od tematu. Więc te chwile nie wrócą, ale też nikt ich nam nie zabierze. Może uda nam się wrócić do nich - vide SpeedBall 2100...

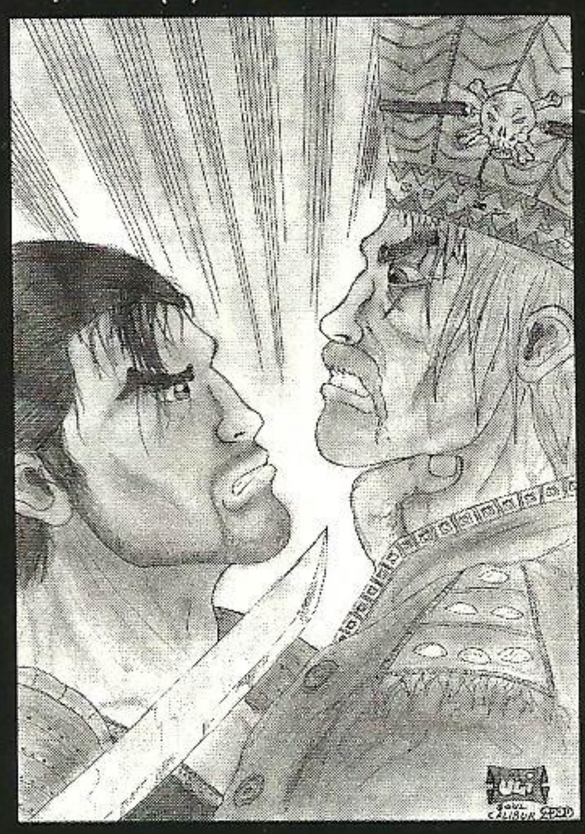
Pamiętam swego czasu, jak Sony oficjalnie podało że nie życzy sobie gier 2D na PSX. Strasznie się wtedy wkurzyłem- co oni sobie myślą. Mało jest nowych gier 2D - dlaczego? Darek pisze że klimat wykrada się niczym Snake i ma rację. Gdzie podziała się miodność nowych produkcji. Kiedyś tak nie było, że gracze wyrabiają sobie zdanie o danej pozycji oglądając reklamy i filmiki na sieci. Gracz siadał, grał i potem sam oceniał. Dzisiaj często jest tak, że brak klimatu w grze jest tuszowany przez kampanie reklamowe - gra przecież musi być świetna - tyle o niej trąbią - najlepsza grafika, cudowna, nieliniowa fabuła - niesamowita kasa poszła na produkcję. Zaczynamy grać i co? Wielkie nic - kończymy grę i odkładamy. Gra z duszą to gra taka, do której wracamy - jeśli nie poprzez samo granie, to myślami. Ona zostaje nam w głowie, jest częścią naszej jaźni - świadomości - przykład - proszę bardzo - jak wychodzę na browarka z kumplem, to po 4-tym nasz jedyny temat to Castlevania, mimo iż grę rozwaliliśmy na 1000 sposobów albo coś co doprowadza moją kobietę do szału (chociaż już zaczyna się oswajać i z tego żartuje). Idziemy wieczorem na spacer - piękna księżycowa noc - pełnia - a ja mimochodem walę tekstem - jaaaki piękny księżyc w pełni - jak w Castlevanii (bo księżyce są tam naprawdę zajebiście zrobione:). Teraz jak jedziemy samochodem w nocy i widać księżyc to ona mówi - zobacz
Stelmi - jak w Castlevanii. Ja ciągle myślę o SOTB i jakoś mi przez te ładnych parę lat nie przeszło (a już trochę minęło). Darek wspomina też o jednoosobowych team'ach - vide Eric Chai - produkcje tego pana są niezapomniane. Naprawdę ubawiłem się przednio przy Heart of Darkness. Miał być sequel AW, ale widziałem tylko jeden screen i nic więcej. Szkoda. Chętnie zagrałbym w drugą część - mogłaby mieć taką samą grafikę jak jedynka - byle by była tak samo miodna - myślę że grałoby się nieźle. Wg. Darka liniowość jest tu jakimś problemem - myślę że nie w tym rzecz. Gra ma żyć własnym życiem - i nie jest tu ważne że jest liniowa - jeśli gra w którą grasz stała się częścią Ciebie to znaczy że jest naprawdę dobra - częścią Ciebie ale nie tylko na czas gry ale także po jej zakończeniu - oraz na długo, długo po - to można chyba powiedzieć że ma w sobie to coś - coś co powoduje także siedzenie przy monitorze czy telewizorze aż do samego końca - coś co wywoła śmiech, płacz, radość, strach, podniecenie. Bo zrobić grę która wywoła frustrację choćby poziomem trudności nie jest naprawdę trudno - wystarczy być złośliwym jak cholera. Myślę że przyjdzie czas gdy gracze odwrócą się od komercji i zaczną szukać w grach duszy - tego czegoś czego nie da się zdefiniować - tego co nie pozwala odejść od takiej Zeldy 64 aż do czasu jej ukończenia i nie pozwala przestać myśleć jak by tu zdobyć następną Skutullę ... Przepraszam za cholernie długi list - zrzuciłem z siebie swego rodzaju brzemię które noszę już od dawna, a ostatni numer N+ tylko mi w tym pomógł.

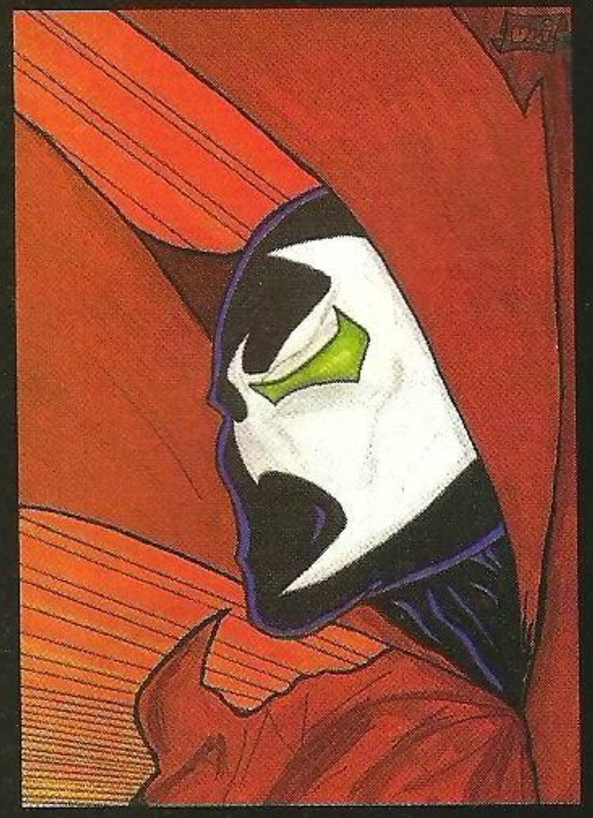
stelmi

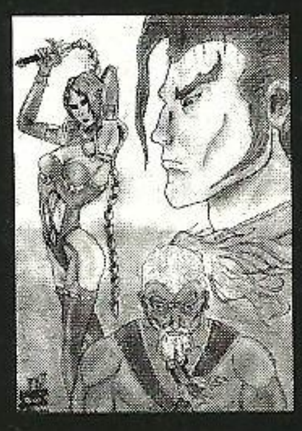
Galeria NEO PLUS

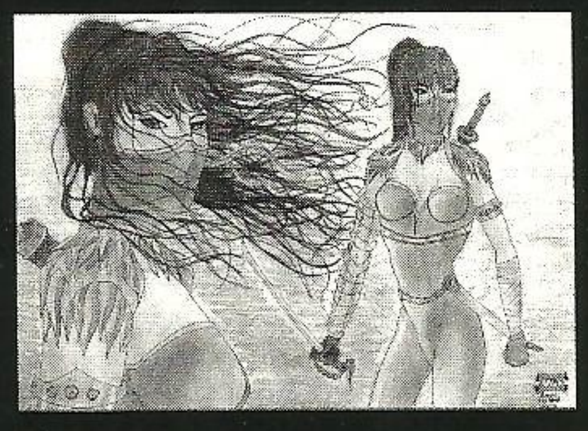
Cześć rysownicy. Zauważyłem ostatnio, że spadła wam trochę motywacja. No więc od następnego numeru za najlepszy rysunek - Joypad. Chyba pasuje? **[fotoedytor Gulash]**

Kolekcja Soul Calibur / Marvel vs Capcom (c) ULI



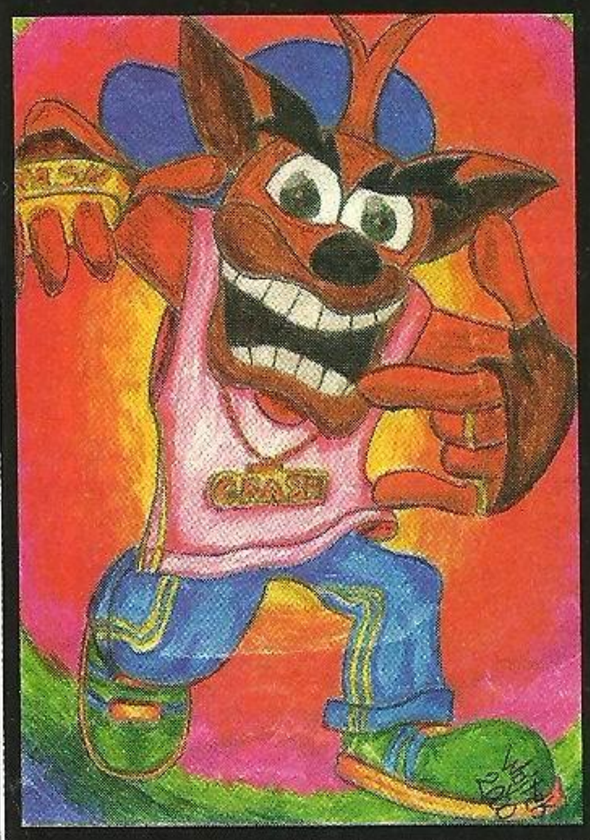




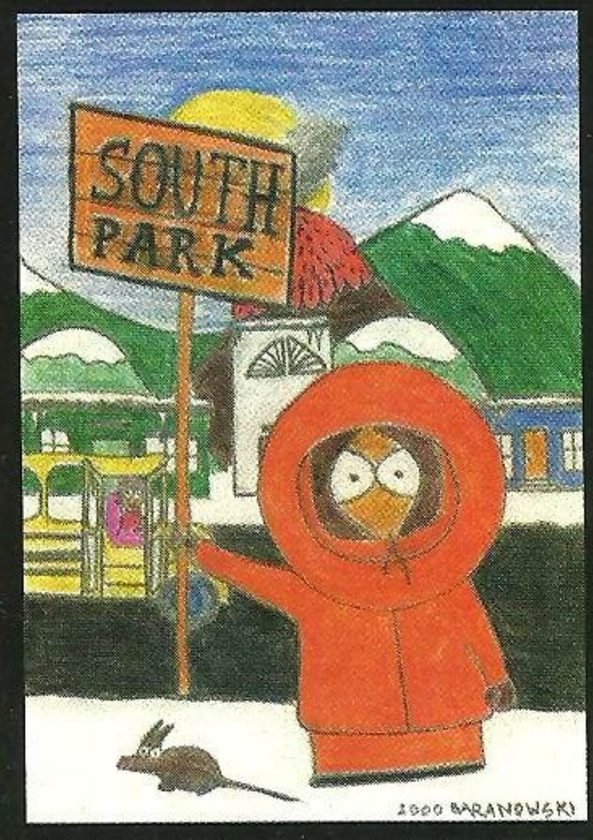


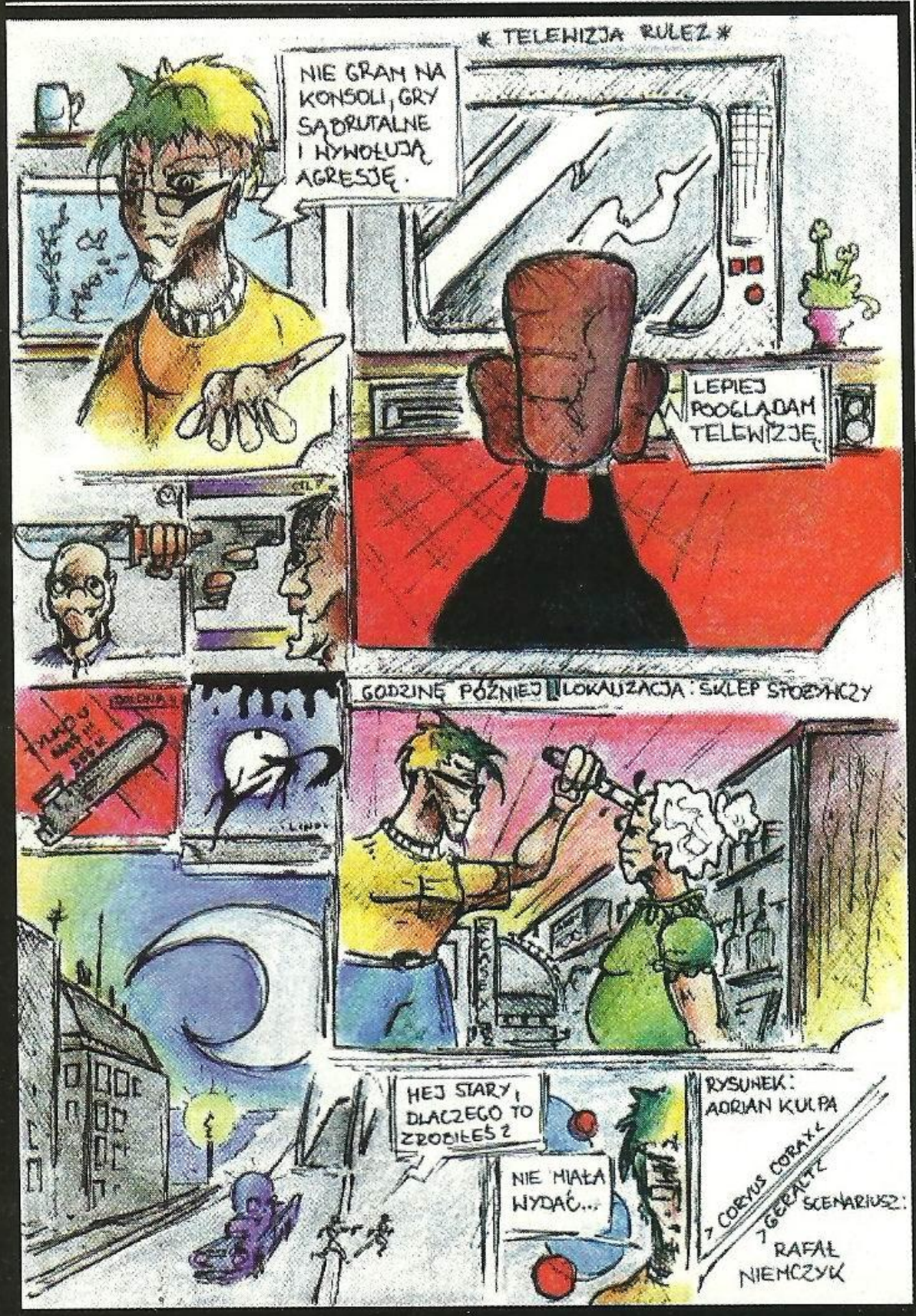
These Guys Kick Ass!

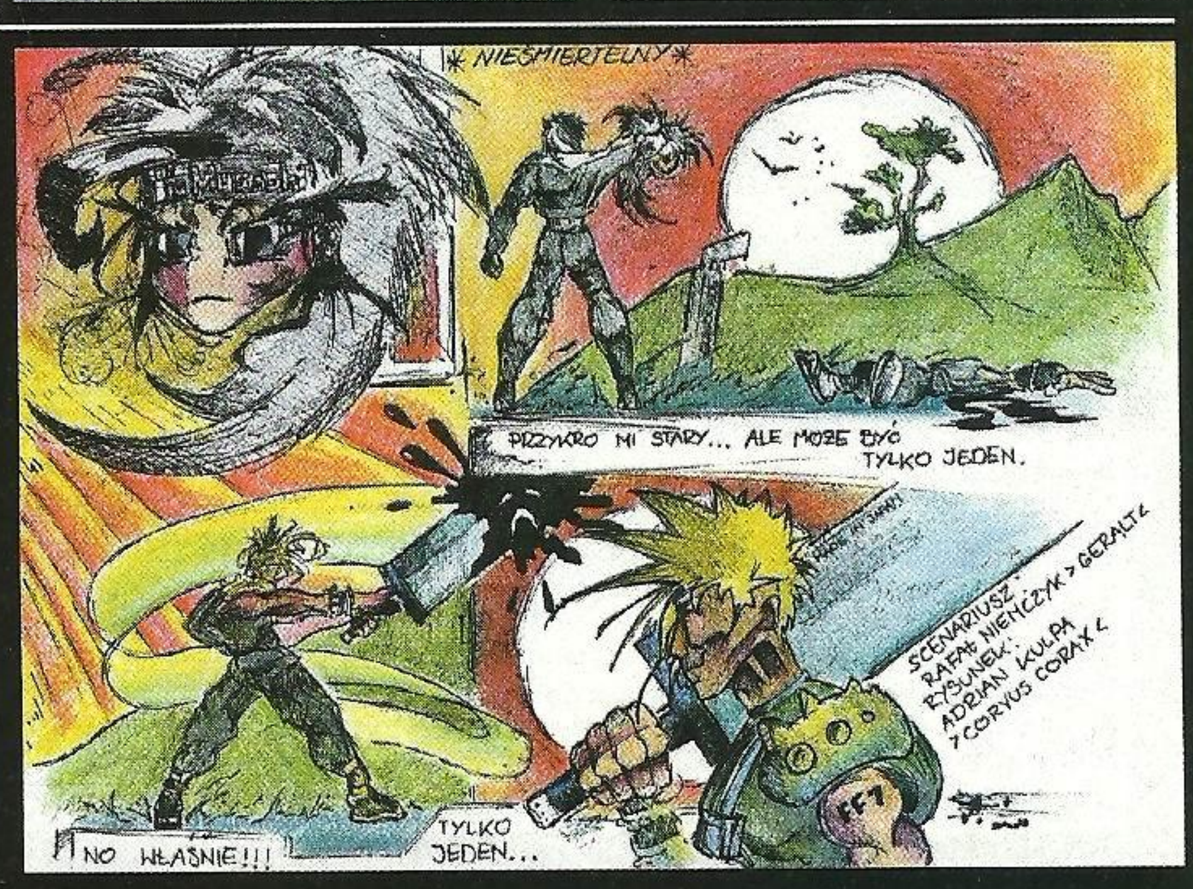
Wojtek Baranowski

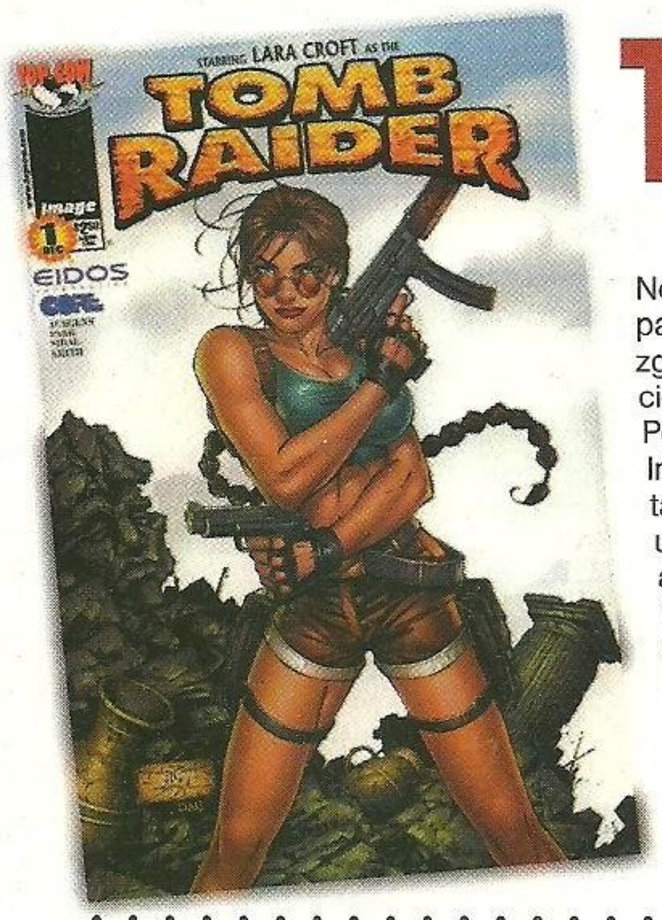


Damian Baranowski





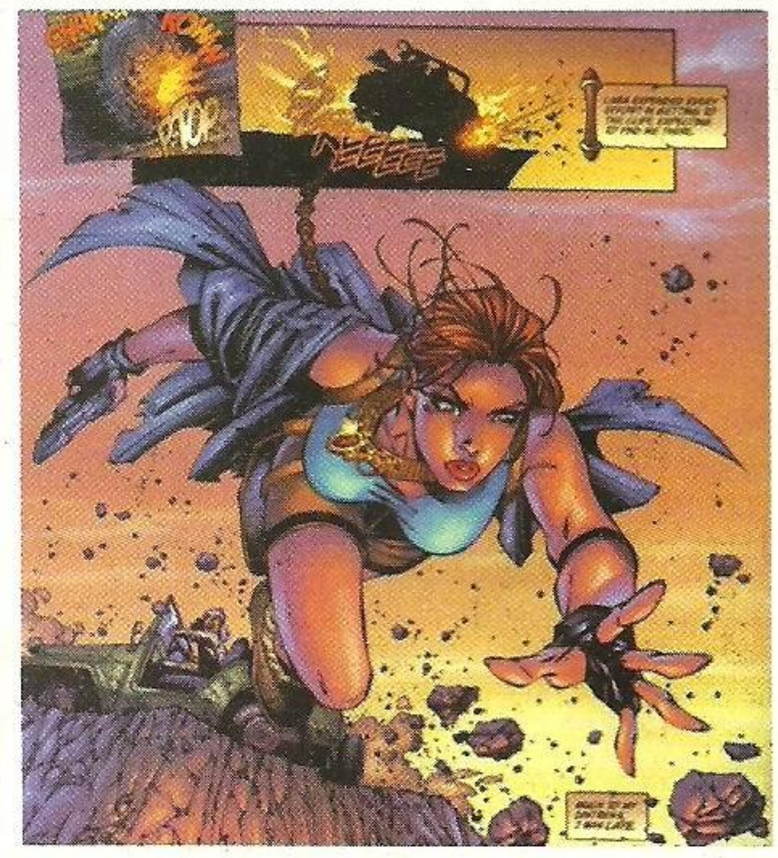




Tomb Raider
seria komiksowa

No i proszę - doczekaliśmy się komiksowego odpowiednika przygód panienki Croft. Ściślej biorąc nie my, ale amerykańscy fani tej zgrabnej i niewątpliwie kuszącej sztuki - my zaś możemy jedynie cieszyć się importami. Na szczęście po angielsku.
Póki co, dostaliśmy do poczytania dwa komiksy wydane przez Image Comics. Narysowano je ze smakiem i wyczuciem tematu, są także pięknie kolorowane przez artystów. Nie zobaczymy tu uznanych mistrzów kreski, ale to co jest w zupełności wystarcza, aby zagłębić się w świat pełen niebezpiecznych przygód, olbrzymich aligatorów i szubrawców gotowych sprzedać matkę za kilka sztabek złota (a Larę nawet za jedną). Kilka uwag dla wszystkich zainteresowanych: po pierwsze komiksy są strasznie krótkie, tak więc nie szykujcie całego wolnego wieczoru - przebijecie się przez nie szybko. Druga sprawa to kilka różnych okładek dla tego samego zeszytu - w USA wydaje sie je pod kątem kolekcjonerów, tak więc trzy różne okładki dla tej samej opowieści to normalka.

Kontakt: Ultima (022) 6247816



Total Control

Dla posiadaczy Dreamcasta. Jeśli standardowy joypad do DeCeka nie leży ci w dłoniach, kochasz Dual Shocka, bądź masz w domu kierownicę do PSX'a, a chciałbyś ją wykorzystać w tym zalewie racerów na DeCe - rozwiązaniem będzie Total Control. Ta przejściówka na kontrolery działające z PlayStation obsługuje zarówno kierownice, standardowe joypady jak i Dual Shocka! Aby jednak w tym ostatnim uzyskać wibracje (emulujące Jump Pack do DeCe) należy zaopatrzyć się dodatkowo w zasilacz. Fantastyczna sprawa szczególnie dla fanów fighterów (MvC! SC!), którym DeCe-pad wyraźnie nie służy.

Kontakt: Ultima (022) 6247816

NGPC Link

Pojawił się kabelek pozwalający na łączenie ze sobą konsolek Neo Geo Pocket - coś, co GameBoy'owcy mają już od dawna. Z jego pomocą można tłuc się w dwie osoby w mordobitki (SAMURAI SHODOWN i KING OF FIGHTERS), lub pokombinować multiplayerowo w puzzlery (PUZZLE BOBBLE). Nie trzeba chyba dodawać, że trzeba mieć dwie konsole i dwa carty z daną grą.

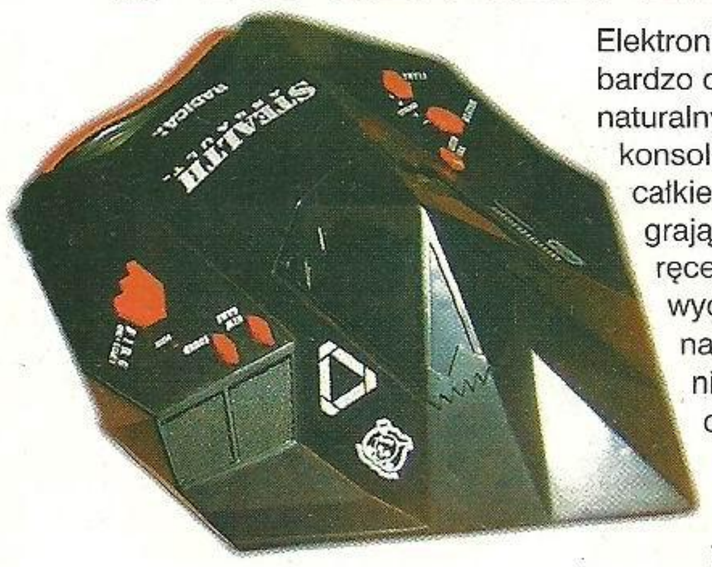
Kontakt: Ultima (022) 6247816

NEXUS 4meg

Karty pamięci to podstawowa sprawa w naszych konsolach. Naturalnie najlepsze są te "firmowe", które produkowane są przez te same fabryki co konsole. Oprócz samych zalet mają one jednak jedną niezaprzeczalną wadę: są za małe. Standardowe VMU do Dreamcasta potrafi zapchać Chao z Sonica trenowany do wyścigów lub save z NBA 2000, a kolejna karta w tym przypadku to nie jest wydatek rzędu 30 zł jak do PSX'a. Nexus 4meg przychodzi w sukurs brakowi miejsca - 4 x tyle, co w standardowym VMU. Niestety karta nie ma wyświetlacza i pada - może więc służyć jedynie do przechowywania danych. Z tego powodu najlepiej jest używać jej jako drugiej karty - do trzymania mini-gierek, dużych save'ów i tak dalej. Można je przecież kopiować w menu konsoli.

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Stealth Assault



Elektroniczne zabawki towarzyszą nam od bardzo dawna, a konsole są ich naturalnym następstwem. Stealth Assault konsolą wprawdzie nie jest, ale dostarcza całkiem sympatycznych wrażeń grającemu. Urządzenie bierze się w ręce i przykłada do oczu, a następnie wychylając na boki stara się naprowadzić na celownik statki nieprzyjaciela - i fajer! Tylko nie oczekujcie fajerwerków graficzno-dźwiękowych - w końcu to elektroniczna zabawka...

Kontakt: Manta (022) 6435420

Tilt Rumble

Tilt Rumble to nic innego, jak wibrujący joypad wyposażony w funkcję Tilt. Fakt, że pisaliśmy już kilka razy o takich joypadach, ale ten ma jedną niezaprzeczalną zaletę: cena. Jest niemal o połowę tańszy niż propozycja firmy Saitek, a jego cena oscyluje w granicach 140 złotych.
Joypad zaskoczył nas swoim solidnym wykonaniem - nie jest ciężki i doskonale leży w dłoniach. Analogowa gałka odpowiednio wychyla się na boki, a zamiast cyfrowego krzyżaka producent wsadził kółko, którym lepiej steruje się m.in. wojownikami w fighterach Capcom. Przyciski R1 i L1 umiejscowione są w standardowej pozycji na górze pada, natomiast R2 i L2 zbudowano w kształcie spustów - na dole pada, czyli tak, jak w kontrolerach do Dreamcasta. Zastanawia nas tylko przycisk R3 znajdujący się obok symboli geometrycznych - bo do czego może służyć, nie mamy pojęcia.
Nasz egzemplarz był przeźroczysty, a więc mogliśmy się wreszcie przypatrzeć w jaki sposób rozpoznawane są sygnały ruchu, czyli wychyły we wszystkie strony (aka TILT). Otóż znajduje się tam specjalne, obciążone wahadełko - stosunkowo czułe na ruchy gracza. Ogółem - za te pieniądze cool stuph!

Kontakt: Manta (022) 6435420

Konsolowe Kompendium

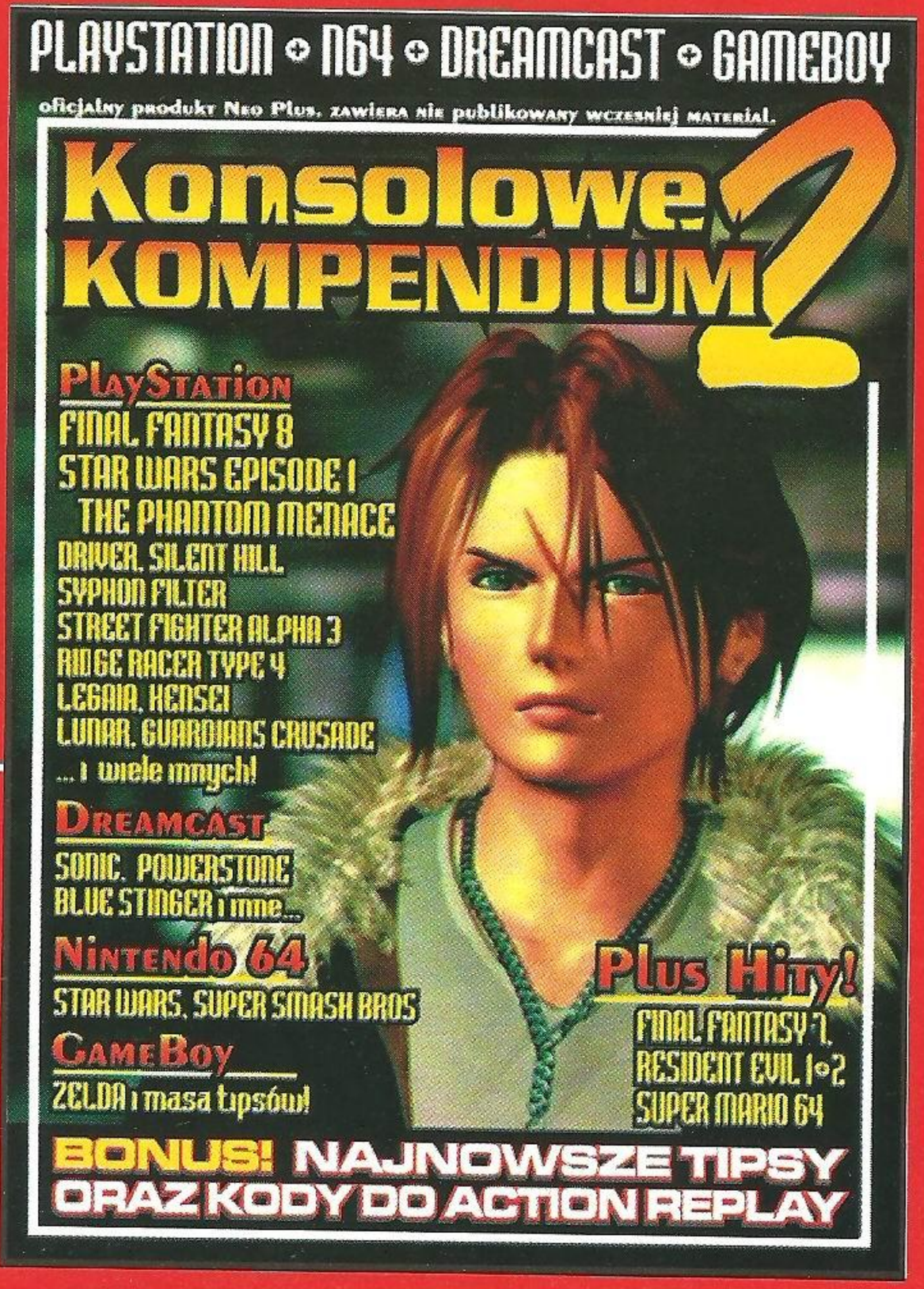
Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya przygotowane przez redaktorów Neo Plus i zebrane w dwóch grubych książkach.

Konsolowe Kompendium

Playstation: METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3, GRAN TURISMO, TEKKEN 3, TENCHU: STEALTH ASSASINS, SPYRO THE DRAGON, HEART OF DARKNESS, XENOGEARS, BRAVE FENCER MUSASHI, PARASITE EVE,

Nintendo 64: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA 64, MISSION: IMPOSSIBLE, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING

Oraz: NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ GRY W JĘZYKU POLSKIM W FORMIE OPOWIADANIA I WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS



Konsolowe Kompendium 2

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

UWAGA!
CZAS PROMOCJI
OGRANICZONY

KARTA PAMIĘCI
15 BLOKÓW
~~49,-~~
35,90

KONSOLA
PLAYSTATION
+ FINAL FANTASY VII
~~678,-~~
599,-

KIEROWNICA
MCLAREN
DO PLAYSTATION
~~449,-~~
379,-

WORMS ARMAGEDDON
~~199,-~~
169,-

WARSZAWA: Ultima, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Ultima, CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87
RADOM: NIKO, ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: (0-22) 624-78-16, 654-60-42